
NINTENDO 100% NO OFICIAL
¡TODO TU MUNDO NINTENDO EN UNA SOLA REVISTA!
375 ptas.
games WORLD
¡PÓSTERS DE TUROK 3, PERFECT DARK MAJORA'S MASK!
REPORTAJE TITÁNICO
LLÁMAME GAMECUBE
Todo sobre las nuevas consolas de Nintendo
¡Gran exclusiva!
ISS 2000
¡Analizamos la versión N64!
¡Revelaciones sobre ISS GB!
TUROK 3
El juego más terrorífico para N64
NÚMERO 12
8 414090 213202
00012
MC
N64
GAME BOY
DOLPHIN



Games World No. 11
31 octubre de 2000

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.

Redacción:
Es Decir, S.L.
Riera Alta, 8, Pral. 2ª
08001 Barcelona
Tel. 93 324 90 56
n64@mcediciones.es

Director Edición Española:
Sergio Arteaga

Director técnico:
Federico Pérez

Jefe de Redacción:
Francisco Carmona

Maquetación Electrónica:
Lluís Guillén

Colaboradores:
Miquel López, Raquel García, Pepi Martí, Joan Josep Musarra, Ferran Reig

Dirección Editorial:
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad:
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad de Consumo
Domènec Romera
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad:
Alfredo López

Publicidad
Pilar González
C/Orense 11, 28020 Madrid
Tel.:91 417 04 83 Fax: 91 417 05 33

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel. 93 254 12 58

Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones, S.A. Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona

Impresión:
ROTOGRAPHIK Tel.: 93 574 37 44

Depósito Legal: B-48212/97
Impreso en España – Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rey, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz, Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel.: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: Huesca y Sanabria Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac-
Delegación Miguel Hidalgo. México D.F.
Tel. 545 65 14 Fax: 5456506
Distribución Estados: AUTREY
Distribución D.F.: Unión de Voceadores



MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20
Tel.: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
08022 Barcelona



EDITORIAL

Éste es un número histórico por dos motivos. En primer lugar, porque cumplimos un año. Todavía no hemos tenido tiempo de celebrarlo, de lo ocupados que hemos estado preparando el reportaje sobre el gran acontecimiento del mes: las consolas de nueva generación de Nintendo ya tienen nombre y características definitivos (en nuestra sección *Al Abordaje* te lo contamos todo con pelos y señales).

A la luz de lo revelado por la gran N en el salón Spaceworld, nos sobran argumentos para augurar un triunfo total a las nuevas máquinas de Nintendo. En el caso de Gamecube, Nintendo ha conseguido enmendar los errores que lastraron a la Nintendo 64 desde su despegue. Para empezar, los MiniDVD de Gamecube serán muchísimo más baratos y tendrán mucha más capacidad que los cartuchos de N64. Por otro lado, desarrollar para Gamecube será incomparablemente más fácil y rápido que hacerlo para N64 y, por descontado, que para PS2, gracias a la depurada arquitectura del hardware Gamecube y a los 64MB de memoria de sistema (el doble que la PS2) a disposición de los desarrolladores. Así, en palabras textuales de Miyamoto, los desarrolladores podrán hacer realidad sus 'sueños más salvajes'. Por supuesto, el hecho de que crear para Gameboy vaya a ser tan fácil, rápido y barato, asegurará una oferta mucho más variada y abundante, frente al severo racionamiento de novedades en 64 bits al que hemos estado sometidos desde siempre.

Además, de acuerdo con Nintendo, Sony concibe su carísima PlayStation 2 como un paquete de ocio integral que incluye cine y música, además de videojuegos. Gamecube, en cambio, se concentrará 100% en el ocio virtual. Esto significa que, si quieres disfrutar de software interactivo revolucionario y de calidad superlativa, la Gamecube es la única elección posible.

Las perspectivas para la Game Boy Advance todavía son más halagüeñas. La Game Boy Color es ya la consola más vendida de la historia, y su sucesora hereda un imperio próspero y en constante expansión, junto con una corte entregada de antemano a su nueva soberana.

Con todo, falta alrededor de un año para que aterricen ambas consolas. Entretanto, nuestras viejas N64 y Game Boy tienen seguir luchando para mantener viva nuestra fe en Nintendo. No es moco de pavo, si consideramos el bombardeo mediático que acompañará el próximo lanzamiento de la PS2...

SUMARIO

¡AL ABORDAJE!

No hay nada más emocionante que nuestro reportaje de portada (excepto sentir cómo una anaconda de 23 metros se te sube por la pernera de los calzones).

GA
LA CUA

NINTENDO PRESENTA EN EL SPACEWORLD EL OBJETO MÁS FASCINANTE CONCEBIDO POR LA INTELIGENCIA HUMANA. (¡NO, NO EXAGERAMOS!)

El pasado 24 agosto, Nintendo presentó sus consolas de nueva generación en un solemne acto celebrado en el transcurso del Spaceworld, el salón japonés de videojuegos consagrado al software y hardware para máquinas Nintendo. Tras meses de especulaciones, por fin conocemos los nombres, aspectos y características definitivos de nuestras futuras mejores amigas. Así, el proyecto Dolphin se materializa en Gamecube, mientras Game Boy Advance se confirma como la legítima sucesora de la GBC.

Además de ser las consolas más potentes de sus respectivas categorías, Gamecube y Advance funcionarán en íntima interconexión a fin de proporcionarte las experiencias más divertidas desde que la cursi de tu prima se tiró un sonoro pedete en el altar, en vez de decir 'sí quiero'.



El nombre 'Dolphin' no estaba mal, pero 'Gamecube' se ajusta mejor a la forma de la consola. Es bonita, ¿eh? (Deja de babear, so guarro.)

CIENCIA FICCIÓN

En estas fotografías puedes contemplar el diseño compacto y elegante de la Nintendo Gamecube. Sus reducidas dimensiones –15x15x11 centímetros– esconden unas especificaciones de ciencia ficción que la elevan muy por encima de sus competidoras. Por un lado, posee un chip central de proceso con tecnología de cobre a 405 Mhz fabricado por IBM. Además, dispone de 40MB de memoria de sistema, así como un coprocesador gráfico ATI de alucine.

En cuanto al soporte, brindemos una calurosa bienvenida al MiniDVD: un híbrido entre un DVD normal y un MiniDisc, diseñado en exclusiva para Nintendo por Matsushita. Con apenas 8 centímetros de diámetro, le caben 1,5 GB de datos, o sea ¡24 veces Resident Evil 64! Sí, es verdad, en un DVD normal caben 4,7 GB, pero como la Gamecube utilizará las más vanguardistas técnicas de compresión de sonido y gráficos, los desarrolladores tendrán espacio de sobra. Además, los tiempos de carga serán muchísimo más cortos que con los discos de PlayStation 2.

AMECUBE
DRATURA DEL CÍRCULO



Gamecube y Game Boy Advance trabajarán codo con codo para traerte las experiencias videojueguiles más inolvidables.



COMPAÑEROS INSEPARABLES

Entre los accesorios, se cuentan el mando inalámbrico 'Wavebird', un módem de 56K –al que se sumará un modelo de banda ancha más adelante- , una tarjeta de memoria y el adaptador Digicard-SD. Este último, con sus 64MB de memoria, puede usarse para descargar datos de Internet y cámaras digitales, o –lo que es más interesante- para crear tus propios personajes, vehículos o texturas (¿no era eso lo que esperábamos del difunto 64DD?). Además, la consola dispone de una salida de vídeo digital (además de la analógica), para conectarla a televisores en alta definición. Las razones de Nintendo para incluir varios puerto de alta velocidad son una incógnita, aunque imaginamos que nos servirán para hacer viajes en el tiempo, teletransportarnos o cualquier otra extravagancia.

¡QUÉ PODERÍO!

En las jornadas para la prensa previas a la inauguración del Spaceworld, Nintendo presentó una demo en tiempo real de *Mario 128*. Ante una audiencia boquiabierta, Miyamoto en persona colocó hasta 128 Marios -¡de 700 polígonos cada uno- en una superficie plana. Todos y cada uno de los fontaneritos realizaban movimientos con total autonomía respecto a los demás y hacían gala de una fabulosa gracilidad. Para colmo, la velocidad de la animación no disminuía una pizca mientras Miyamoto jugaba con ellos, modificando sus trayectorias a voluntad. Lo más increíble es que esta demo sólo usó una tercera parte de la potencia total de la Gamecube.

Otras demos en tiempo real que pudimos contemplar en el Spaceworld fueron las de *Zelda, Rogue Squadron, Luigi's Mansión, Banjo-Kazooie, Perfect Dark y Meoth's Party*. Todo apunta a que estos juegos saldrán en 128 bits, aunque Nintendo se niegue a confirmar este supuesto.

SANTA PACIENCIA

Nintendo Gamecube saldrá a la venta en Japón en julio de 2001 y en Norteamérica en octubre de ese mismo año. Su desembarco en Europa no debería hacerse esperar. El mes que viene te traeremos más noticias sobre la flamante consola Nintendo de nueva generación. Mientras tanto, sigue soñando.

CONTROL ELEVADO AL CUBO

A la hora de crear mandos para sus consolas, Nintendo siempre ha dejado atrás a sus competidores. La SNES tenía botones laterales para ayudarte a esquivar y virar bruscamente, mientras que la N64 introdujo el stick analógico y el Rumble Pak, que multiplicaron la sensación de realismo. Como era de esperar, con el mando de Gamecube, Nintendo ha vuelto ha confirmado su liderazgo creativo y técnico. Tan pronto lo ases, sientes que el instrumento se vuelve una extensión de tus propias manos. Todos los botones y el stick analógico son súper suaves y tienen un tacto de seda. En cuanto a la configuración, en el lado izquierdo están el control con el D-pad y el stick analógico. En el lado derecho, 'A' se convierte en botón de reposo y punto de partida hacia los botones direccionales que lo circundan. Es un sistema muy intuitivo que mejora la accesibilidad de los botones laterales y el gatillo. En fin, lo mejor es que lo compruebes tú mismo para convencerte. A nosotros nos ha dejado completamente fascinados.



¡AL ABORDAJE!

GAME BOY ADVANCE

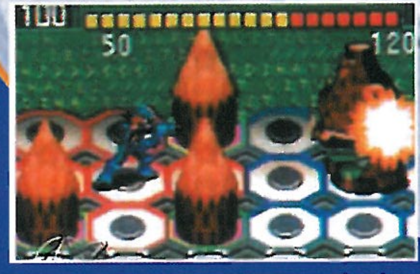
LA PORTÁTIL DE 32 BITS TOMA EL RELEVO AL LIGUERO DE NORMA DUVAL COMO OBJETO MÁS CODICIADO DEL MUNDO.

A sus once años de existencia, la Game Boy está en mejor forma que nunca. Su versión Color ha hundido en la miseria a la pobre Neo Geo Pocket, y su hegemonía parece incontestable, como atestiguan los 100 millones de unidades que se han vendido de tan entretenido artilugio.

Sin embargo, Nintendo ha decidido que la Game Boy Color se ha ganado el retiro y por eso ha presentado en sociedad a la que habrá de sucederla como maestra de ceremonias de nuestros sueños virtuales. Así, según lo previsto, la gran N escogió el Spaceworld para dar a conocer las especificaciones y aspecto definitivo de la Game Boy Advance.

'¿TAMBIÉN VUELA?'

Ahora sabemos que la Game Boy Advance incluye un procesador de 32 bit que funciona 17 veces más rápido que el de Game Boy Color. Además, su pantalla de cristal líquido –un 50% más grande que la de GBC- podrá reproducir hasta 32.000 colores simultáneamente. El incremento de la resolución en un 60% -mediante una pantalla reflectante TFT en color con panel blanco de alto contraste- también dará cuenta de su impresionante calidad de imagen. El sonido también será increíble, merced a la tecnología PCM (no sabemos muy bien qué significa, la verdad). Por otra parte, ahora se podrán enlazar cuatro portátiles por cable, lo que posibilitará maravillosas partidas multijugador en los lugares más insospechados (funerales, juras de bandera, quirófanos, transbordadores espaciales…).


▲ En Rockman, Capcom ha convertido a Megaman en el héroe de un RPG con combates basados en turnos. Dudosa propuesta.

No obstante, en contradicción con lo que se había divulgado en los últimos meses, la portátil de 32 bits acogerá exclusivamente juegos 2D. Según Nintendo, es preferible concentrarse en hacer una cosa bien que arriesgarse a bajar el estándar de calidad intentando hacer muchas cosas al mismo tiempo.

Tal y como puedes constatar en la foto que ilustra este reportaje, la consola estará dispuesta horizontalmente, al igual que la fracasada Neo Geo Pocket, y será mucho


▲ Konami se ha inspirado en Mario Kart para Waiwai Racing Advance, su juego de karts para Advance.


▲ Mario Kart Advance fue el mejor juego expuesto en el salón japonés.

Repite con nosotros: 'La Game Boy Advance es la consola portátil más supercalifragilisticoes-pialidosa del mundo'. Muy bien, ahora más deprisa: 'La Game Boy Advance es...'

más ergonómica que la Game Boy Color. Por otro lado, funcionará con dos pilas desechables AA (15 horas de autonomía) o baterías recargables (10 horas de autonomía), y pesará 140 gramos (más o menos lo que un filete). Saldrá a la venta en varios colores: negro claro, morado claro y plata.

Mediante el llamado Cable de Comunicación, la nueva portátil se podrá conectar a la Gamecube, convirtiéndose automáticamente en un mando con pantalla incorporada. Será un accesorio ideal, según observó Miyamoto, para partidas multijugador de juegos de fútbol de 128 bits.

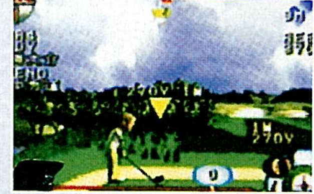
MARIO KART ARRASÓ

Los asistentes al Spaceworld pudimos probar nada menos que 10 juegos Advance en las 140 consolas instaladas para la ocasión. Incomprensiblemente, el mediocre *Silent Hill* se expuso en 60 máquinas, contra las 20 que hospedaron el magnífico *Mario Kart Advance*. Este último se parece horrores a la versión de Super NES, pero la supera en muchos aspectos. Las perspectivas son mejores, lo mismo que las texturas y la suavidad de la animación. Aunque sólo había un circuito practicable, está claro que la nueva encarnación portátil de *Mario Kart* va a ser la monda.

INTERACTIVIDAD REVOLUCIONARIA

En cualquier caso, en el futuro no debemos esperar sólo productos con jugabilidad y gráficos más perfectos, sino propuestas realmente valientes que amplíen nuestro espectro de experiencias videojueguiles. En palabras de Minoru Arakawa, presidente de Nintendo América, 'las nuevas consolas Nintendo Gamecube y Game Boy Advance no sólo crearán los videojuegos más bonitos, sino que, lo que es más importante, cambiarán el concepto de interactividad que tienen los jugadores'. Suena muy ambicioso, pero estamos convencidos de que Nintendo cumplirá su promesa.

La nueva reina portátil saldrá a la venta en Japón en marzo de 2001, y llegará a Europa y Estados Unidos el próximo julio. Parece mucho tiempo, pero los meses pasan volando (menos para los chicos de *Al salir de clase*). Entretanto, puedes seguir comprando juegos para tu Game Boy a tutiplé, pues la Advance será totalmente compatible con los modelos anteriores.



Golf Master, otro título Advance expuesto en el Spaceworld. Adivina el género.



Napoleón: apasionante estrategia en tiempo real para tu futura Game Boy Advance.



El título Advance más extravagante fue Kuru Kuru Kururin. Va de laberintos y nos dio mucha jaqueca al probarlo.

MUY PRONTO TE REVELAREMOS TODAS LAS INTIMIDADES DE LA CHICA MÁS SENSUAL DE TU NINTENDO 64.

ESPECIAL GUÍA



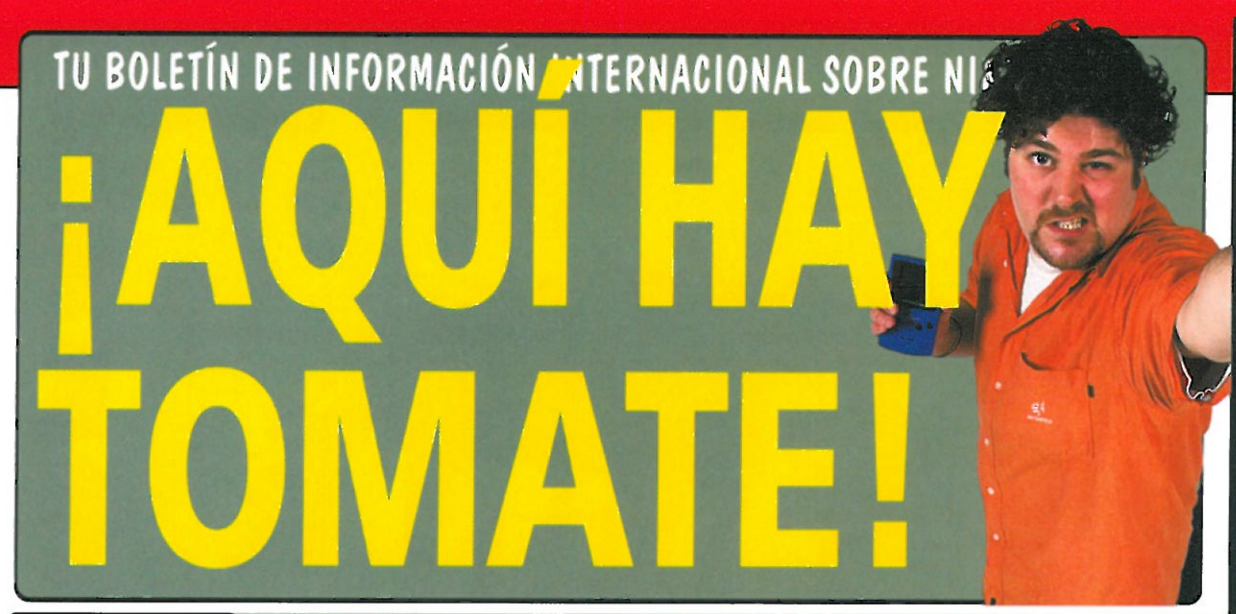
PERFECT DARK



- Guías paso a paso para cada misión
- Todos los secretos de los niveles y misiones extra
- Exploramos cada rincón del multijugador



EL PRÓXIMO DÍA 25 DE SEPTIEMBRE EN TU QUIOSCO



¡AQUÍ HAY TOMATE!

SPACEWORLD 64

OCASO 64...

La N64, eclipsada por la presentación oficial de la Gamecube.

Hasta este año, la feria Spaceworld era sinónimo de N64. Ahora, sin embargo, con la presentación oficial de la Gamecube, la 64 bits ha quedado relegada a un segundo plano. Una muestra de ello es el reducido número de títulos que se exhibieron. Eso sí, no faltaron los toques de genialidad característicos.

De entre los juegos presentados, destacó sobremanera *Sin and Punishment*, un título desconocido hasta ahora para nosotros que nos dejó boquiabiertos. El título consiste en un *shooter* plagado hasta los topes de acción con un sistema de control muy peculiar, pues sólo te permite moverte a izquierda y derecha y siempre hacia delante. La velocidad y la espectacularidad de sus escenas (muy en la línea manga) son su mejor arma. Más detalles, el mes que viene.

Otras novedades presentadas en la feria fueron *Custom Robo V2* (la secuela de un juego que sólo se lanzó en Japón), *Dance Revolution* (un interesante título de baile al estilo de *Parappa the Rapper* para PlayStation protagonizado por los personajes Disney), *Doubutsu Banchou* (un extraño juego en el que has de convertirte en el monarca del reino animal y poner orden), *Mega Man 64* (una conversión del juego de Capcom para Play), *Echo Delta* o *Mysterious Dungeon 2*, los cuales te iremos presentando poco a poco en nuestra sección de previews. Pero dejando a un lado las novedades, dos de los juegos que más nos alegró conocer fueron las nuevas y mejoradas entregas de *Mario Party* y *Pokémon Stadium*. Aunque nosotros aún no hemos disfrutado de la segunda parte de *Mario Party*, en el Spaceworld ya fue presentada la tercera. Las novedades eran un incremento del número de personajes (se incluye a Waluigi) y de pruebas. El resultado: diversión asegurada Made in Nintendo. En lo referente a *Pokémon Stadium*, las novedades son mayores, pues se han incorporado más de 100 Pokémon (los de *Oro* y *Plata* y el nuevo *Pokémon Cristal*) con sus respectivos ataques y animaciones.





Aquí tienes dos de los juegos que más nos gustaron en nuestra visita: Mario Party 3, y Sin and Punishment. Pronto te los presentaremos a fondo.

Aunque nos duela mucho decirlo, muchos de los títulos presentados difícilmente verán la luz en Europa, pues están muy orientados al mercado nipón. En nuestra visita a la feria insistimos a los diferentes desarrolladores que no temieran por nosotros, que ya nos adaptaríamos a cualquier juego y que por favor los sacasen aquí.

Ahora sólo falta ver si nos hacen caso...



SPACEWORLD GBC

...Y AMANECER EN COLOR

A la GBC le queda cuerda para rato.

Por otro lado, la GBC, pese a la presentación de la Advance, siguió dando mucho de que hablar.

La Color sigue siendo una de las plataformas favoritas para los desarrolladores debido al éxito que tienen sus juegos en ella. De hecho, a nosotros nos faltaron manos para analizar tanto juego. Para que te hagas una idea de la cantidad de material que se presentó, aquí tienes un breve listado:

Pokémon Cristal, Mario Tennis, Legend of Zelda: Triforce Series, Grandia Parallel, Pokémon de Panepon, Legend of Stafi, Wizardry 1, 2 y 3, *Shin Megami Tensei, Jet de Go, Grand Casino, Billiard Club...*

Así hasta un total de casi sesenta juegos. Aunque, como en el caso de la N64, muchos títulos estaban orientados sólo al mercado japonés, el elevadísimo número nos hace tener esperanzas de que veremos, al menos, una tercera parte de los juegos presentados, sobre todo teniendo en cuenta que entre ellos se hayan clásicos y joyas como *Mario Tennis* o la trilogía de *Zelda*. Nuestro bolsillo en color parece tener los próximos meses más que ocupados.



Zelda regresa a la GBC con tres títulos. Increíble.



Pokémon de Panepon es un nuevo juego de puzzles con los personajes de Oro y Plata.

LOS MÁS VENDIDOS

¡ÉSTOS SON LOS QUE MÁS OS GUSTAN!



N64

1. PERFECT DARK
2. POKéMON STADIUM
3. DONKEY KONG 64
4. HYBRID HEAVEN
5. OPERATION WINBACK
6. CASTLEVANIA
7. RAYMAN 2
8. INTER. TRACK & FIELD
9. ALL STAR TENNIS '99
10. TAZ EXPRESS



GAME BOY

1. POKÉMON AMARILLO
2. POKÉMON AZUL
3. WARIOLAND 3
4. POKéMON ROJO
5. TOMB RAIDER
6. RAYMAN
7. DRIVER
8. SUPER MARIO BROS. DELUXE
9. THE LEGEND OF ZELDA DX
10. TOY STORY 2



Fuente: Centro Mail
Tel. 902 17 18 19



Este cupón puede salvar una vida. O contribuir a ello. Tu donativo ofrecerá esperanza a los enfermos de leucemia. Ayúdanos a salvar vidas.

Nombre y apellidos: ______________________ NIF: ______________

Domicilio: ______________________ Núm: ______ Piso: ______ Puerta: ______

Código Postal: ______________ Localidad: ______________________

Provincia: ______________ Teléfono: ______________ e-mail: ______________

Sí, ☐ **Deseo ser amigo de la Fundación**

Sí, ☐ **Deseo recibir más información de la Fundación**

Deseo colaborar en la lucha contra la leucemia con el siguiente donativo:

☐ ___ptas./___euro	☐ 1.500 ptas./ 9 euro	☐ 4.000 ptas./ 24 euro	☐ 8.000 ptas./ 48 euro	☐ 15.000 ptas./ 90 euro
☐ Cada mes	☐ Cada trimestre	☐ Cada semestre	☐ Cada año	☐ Aportación única

Tipo de donación:

☐ Donativo con cargo a mi tarjeta: ☐ VISA ☐ ______________________

Número: ______________________ Fecha de caducidad ______ /______

☐ Domiciliación bancaria. Código cuenta: ☐☐☐☐ / ☐☐☐☐ / ☐☐ / ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ______________ Firma

Recorte y envíe a: Fundación Internacional Josep Carreras, Muntaner 383. 08021 Barcelona. Si lo prefiere. puede enviarlo por fax al 93 201 05 88.
Los donativos a la Fundació Carreras son desgravables en el I.R.P.F. o en el impuesto de sociedades. Núm. Cuenta Bancaria: 0049 0329 76 291 05555 57



FUNDACIÓN INTERNACIONAL
JOSEP CARRERAS
PARA LA LUCHA CONTRA LA LEUCEMIA

c/ Muntaner 383, 2º 2ª . 08021 Barcelona. ☎ **93 414 55 66 - Fax 93 201 05 88**

La Fundación Josep Carreras agradece la publicación gratuita de este anuncio



VOY A TENER QUE CONVERTIRME EN CUBO SI QUIERO SEGUIR APARECIENDO AQUÍ

Dolphin Desarrolladores ¡Última hora!

Aún queda un buen tiempo de espera antes de que salga a la venta la Game Cube (la exDolphin, para entendernos), pero muchos desarrolladores apuestan por el nuevo sistema y ya se han puesto manos a la obra. A continuación tienes un listado de las compañías que hasta la fecha han declarado que están dispuestas a trabajar para la nueva consola de Nintendo:

RAREWARE	✓	TITUS	✓
SAFFIRE	✓	UBI SOFT	✓
ACCLAIM	✓	LEFT FIELD	✓
KONAMI	✓	NST	✓
EIDOS	✓	INFOGRAMES	✓
3DO	✓	FACTOR 5	✓
ELECTRONIC ARTS	✓	RETRO	✓
CLIMAX	✓	STUDIOSIT	✓

Como puedes comprobar, muchos de estos desarrolladores no son moco de pavo. Como muchos de ellos ya han empezado a elaborar proyectos de gran envergadura, parece ser que tendremos unos buenos juegos de lanzamiento.

SHIGSY NOS SORPRENDE UNA VEZ MÁS

Y Miyamoto dijo: "Comunicaos entre vosotros..."

Nada de gritos, el futuro es la intercomunicación.

Pensábamos que ya no faltaba nada por inventar en el mundo del videojuego, pero el genial Shigsy nos demuestra que esto no es así.

En una entrevista dejó ir que "...he estado trabajando en el desarrollo de juegos pensados para el lanzamiento de la Game Cube. Uno de los juegos es, a la vez, un nuevo género; es lo que nosotros hemos bautizado como 'juego de comunicaciones', y esperamos que esté listo para el verano. Estamos también creando nuevos personajes. El juego de lanzamiento de la Game Cube tiene que ser percibido como algo novedoso y emocionante..."

Lo que significa el concepto de "juego de comunicación" es algo que tenemos que dejar para nuestra imaginación por ahora. ¿Consistirá en poder llamar por teléfono a Pikachu? Lo que sí es seguro es que, tratándose de Shigsy, lo que nos presentará será algo muy especial. Nosotros siempre habíamos dicho que la nueva consola de Nintendo supondría un nuevo capítulo en el mundo del videojuego, y estas nuevas noticias confirman que Nintendo está poniendo mucho esfuerzo en traer al público software innovador. Bueno, suponemos que se te habrá hecho la boca agua después de leer esto.

SE BUSCA: PROBADORES DE JUEGOS DE NINTENDO

Unos tipos muy afortunados podrán probar los nuevos juegos de Nintendo. (Aunque sólo en Japón.)

¿Te apetece jugar con la GBA un año antes de que salga al mercado? En Japón hay gente que lo hace.

Pensábamos que nosotros éramos muy afortunados por el hecho de poder jugar gratis a todos los juegos de Nintendo. Pero resulta que hay una serie de gente que está accediendo a los mejores juegos un año antes de que salgan a la venta.

Fue en la feria Spaceworld en agosto. Nintendo Japón necesitaba probadores para las versiones "beta" de los nuevos juegos que están en desarrollo. Querían darlos a probar para poder corregir y pulir los posibles errores que quedaran y así poderlos exhibir perfectos.

Como puedes comprobar en nuestro reportaje, el Spaceworld sirvió para que Nintendo demostrara una vez más de lo que es capaz. Si quieres saber más detalles, vuelve al principio de la revista y empápate de todas las novedades Nintendo.

P.D.

NINGUNA PREGUNTA SIN RESPUESTA

HE VISTO UNAS IMÁGENES DEL NUEVO JUEGO DE *STREET FIGHTER* PARA LA PLAYSTATION 2 Y, AUNQUE ME DISGUSTE CONFESARLO, SON IMPRESIONANTES. ¿DESARROLLARÁ CAPCOM TAMBIÉN UNO PARA LA GAME CUBE?
Marcos Juárez, Córdoba

De momento no hay planes que nos confirmen este lanzamiento. Capcom aún no ha mostrado su interés en desarrollar para la nueva consola de Nintendo, así que dudamos que este título haga aparición en Star Cube. De todas formas, sí que han confirmado su interés por la Game Boy Advance.

¿SERÍA REALISTA ESPERAR QUE LA GAME CUBE SE ESTRENARA EN ESTAS LATITUDES EL AÑO QUE VIENE?
Muchos lectores impacientes

Primero tenemos que esperar a ver cómo funciona en el mercado japonés, por lo que es dudoso que aparezca antes de las navidades del 2001 en Europa.

¿VOLVERÁN A APARECER MARIO Y ZELDA CON EL LANZAMIENTO DE LA GAME CUBE?
Ana María del Carmen, Valencia

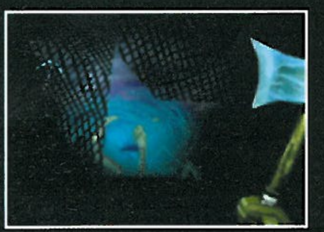
Nintendo siempre estrena un juego de Mario cuando lanza una nueva consola, así que de esto no hay duda. Por lo que se refiere a Zelda, no aparecerá como título de lanzamiento, pero eso no quiere decir que no salga más adelante.

¡ESCRÍBENOS!

Ahora ya tenemos el nombre definitivo de la próxima consola de Nintendo, por lo que nuestra sección Dolphin cambiará de nombre. ¿Qué te parece el nombre de Game Cube? Envíanos tu opinión y tus preguntas a
Games World
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

¡IMÁGENES REBOSANTES DE ACCIÓN! ¡PRIMICIAS EXPLOSIVAS!

IMPACTO INMINENTE






TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION

¿QUE SI ME DA MIEDO, DICES? ¡DEBAJO DE ESTOS PANTALONES LLEVO PAÑALES!

"¿QUÉ PASA?"

¡Un torrente de energía! Mantente alejado de las esferas brillantes y después avanza.






DE: ACCLAIM	PRECIO: NO DISPONIBLE	JUGADORES: 1-4
DISPONIBLE	FIN DE SEPTIEMBRE	
HISTORIA	Ésta es ya la cuarta entrega para N64 protagonizada por el exterminador de dinosaurios más salvaje.	

TUROK VUELVE PARA HACERNOS OLVIDAR A JOANNA Y LLEVARNOS A LAS PROFUNDIDADES DE LA OSCURIDAD.

Cuando un juego tan bueno como *Perfect Dark* nos ocupa cada segundo de nuestras vidas resulta un poco difícil que un nuevo *shooter* en primera persona nos pueda llegar a despertar el interés suficiente como para movernos del sillón. Pero resulta que esto no es un *shooter* cualquiera, sino que se trata ni más ni menos que de... ¡TUROK! Y es auténticamente impresionante. Aparte, es uno de los juegos más terroríficos a los que hemos jugado. Acabarás jugando con todas las luces encendidas para no morirte de miedo.

Aunque la versión a la que jugamos no estaba del todo acabada, te podemos asegurar que la forma que está tomando lo convierte automáticamente en un juego de los buenos. Acclaim, por suerte, no se ha limitado a presentarnos un juego más de disparos. Lo están convirtiendo en uno de los *shooters* con el ambiente más logrado jamás visto. Además, contiene muchísimas novedades y una trama que te absorberá completamente.



EL NEGOCIO FAMILIAR

Esta vez *Turok* da un salto generacional y te pone en la piel de los hermanos de Joshua. Después de presenciar las secuencias intro-



▲ Las expresiones de las caras están muy logradas.



▲ Hay montones de escenas animadas que te permitirán tomarte un descanso.



T3 te llevará a lugares rarísimos. La variedad que encontramos es alucinante.

Estos guardianes vistos de cerca dan mucho miedo. Escápate y dispara como un loco.

Como puedes comprobar, vuelves a tener tu arco y tus flechitas.

¡Qué bonito!

"¿QUIÉN ES ESTE TIPO?"

Es el primer jefe que encontrarás en el juego. Es un monstruo enorme con unos tentáculos horribles y parece que tenga escrito en la frente "mátame".

CLIPS GUAIS

La trama y el ambiente que se va creando juegan un papel importante en *Turok 3: Shadow of oblivion*. Los clips del principio y del final contribuyen mucho a esto. Harán subirte la tensión...

No te preocupes. Turok está en camino.

El niño pronto volverá a ser libre...

...o no, ya que aquí Fireseed ha metido la pata.

Está lleno de esos horripilantes Minions.

Apártalos con la pistola.

Cuando se hace de día todo parece más calmado.

COREMANÍA

Ningún *Turok* se puede considerar completo sin un buen derramamiento de sangre. En este sentido *Turok 3* no nos decepciona en absoluto.



¡Ugh! Un disparo a la cara hará que un perro, por muy salvaje que sea, acabe envuelto en llamas.



Sangre y más sangre. Y también ectoplasma. Llamad a los servicios de limpieza del ayuntamiento.



Junta un monstruo de Oblivion y un hombre bueno. El resultado es cubos y cubos de salsa de colores.



Sea lo que sea lo que hay escondido, seguro que no estará de humor.



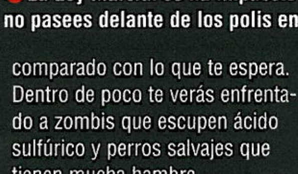
Estos mutantes no tienen manías con la comida. Si se les acaban las pipas, no les importa comerse un humano o dos.

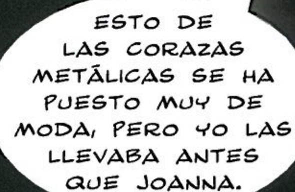


Sigue a ese tipo para dar con la salida. No veas cómo corre...









La Ley Marcial se ha impuesto en la ciudad, así que no pasees delante de los polis enseñando tu arma.

ductorias verás cómo Joshua entrega la capa de Turok a Joseph y Danielle Fireseed, que después de un giro repentino de la situación se ven obligados a visitar a los gobernantes, que les informan de que se encuentran otra vez en un lío. Así que tú aceptas la misión y te conviertes en Turok, y una vez más te ves atrapado en un mundo muy loco, armado más que con tu pistola y tu arco. ¿Qué puedes hacer en esta situación?

HACIA DÓNDE IR

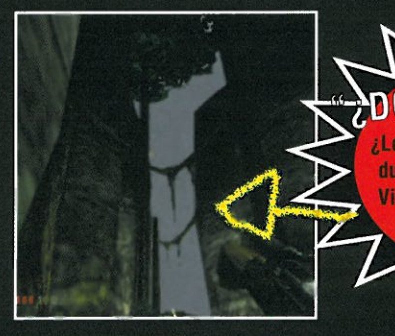
Te hallas en una ciudad tenebrosa que se rige por la ley del más fuerte. Oirás gritos lejanos, verás cadáveres esparcidos por el suelo, helicópteros militares que sobrevuelan la zona y policías gritando órdenes, mientras tú te desplazas cuidadosamente por entre las sombras. Pero esto no es nada comparado con lo que te espera. Dentro de poco te verás enfrentado a zombis que escupen ácido sulfúrico y perros salvajes que tienen mucha hambre.

COMO EN RES EVIL

Lo que te sorprenderá del nuevo diseño de Turok es lo diferente que es de los otros. *Shadow of oblivion* es, un poco, como un *Resident Evil* en primera persona, cosa que evidentemente no tiene nada de malo. El ambiente oscuro te pondrá la piel de gallina y la sensación de miedo a avanzar la tendrás constantemente a medida que te desplaces por los diferentes niveles.

Lo que todo el mundo está deseoso por saber es si superará los esfuerzos de Rare. Por ahora es demasiado pronto para saberlo, aunque si Acclaim sigue así, sin duda conseguirá mucho.

ESTO DE LAS CORAZAS METÁLICAS SE HA PUESTO MUY DE MODA, PERO YO LAS LLEVABA ANTES QUE JOANNA.





“¿DÓNDE ESTOY?”

¡Lo reconoces? Es la introducción del primer *Turok*. Visitarás antiguos niveles para proteger al clan de los Fireseed.



Danielle va a consolar a su hermanito...



Los diálogos coinciden con el movimiento de labios.

Turok necesita un descanso.



Esta vez parece que van a eliminarle definitivamente.



Eso suponiendo que no hagan mucho ruido.



Acaban de dar a Fireseed!

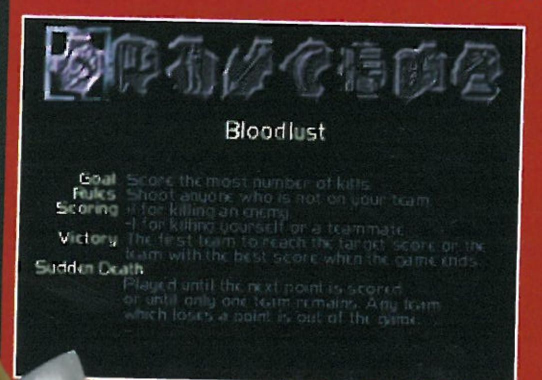


Parece que todo se acabó para el pobre Turok.



NUEVAS FORMAS DE ENTENDER EL MULTIJUGADOR

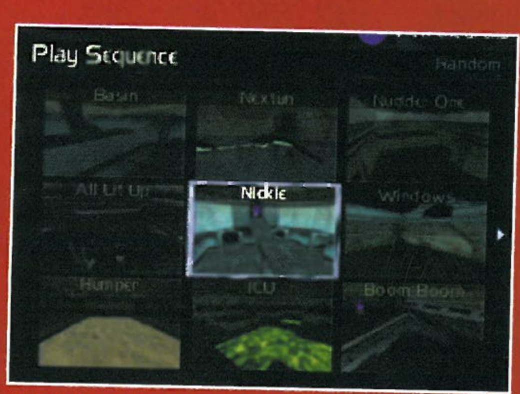
Un *shooter* en primera persona sin una opción multijugador es como un juego de Turok sin... sin... dinosaurios. Por suerte, *Shadow of Oblivion* no nos decepciona en este sentido, cosa que es de agradecer para gente como nosotros que tenemos demasiado miedo para jugar solos.



Encontrarás muchísimos modos de juego, que van desde el clásico "Bloodlust" hasta el complicado "Weapons Master"



Para los jugadores que quieren jugar solos hay la opción de hasta tres compañeros, pero lo mejor es jugar con tres amigos reales.



Están disponibles muchos escenarios diferentes, con configuraciones variadas y elementos interactivos, como plataformas para saltar.



Si no te sientes seguro en un nivel, puedes ver una preview de cómo es antes de adentrarte.



El radar en pantalla es genial porque te permite eliminar a los enemigos con suma facilidad. Ya no tienes que dar vueltas tontas.



Una vez los hayas encontrado, cárgatelos mediante tu colección de armas, que van desde un cuchillo hasta un Perfora Cerebros.



No sabemos a ciencia cierta qué es esto, pero apostaríamos cualquier cosa a que se trata de un ser repugnante.

TUROK EN MINIATURA

Los adictos a las consolas de bolsillo están de suerte, porque *Turok 3* también tendrá una versión para GBC. Lo hemos probado y te podemos asegurar que se convertirá, sin duda, en un clásico.



Las secciones donde conduces un tanque son geniales y muy divertidas de controlar.



Puede que parezcan tontos, pero son duros, y el juego está repleto de ellos.



Volvamos al arco y la flecha para llevar a cabo una matanza a larga distancia.



Mientras tanto, Danielle y Joseph se escapan.



Justo antes de que Turok destroce su casa.



Hay un monstruo de Oblivion gigantesco.



Adon los envía a la "sala de las voces"



Antes de que la Brigada Metálica les eche fuera.

TENSA ESPERA

ES UNO DE LOS JUEGOS CON LA AMBIENTACIÓN MÁS LOGRADA QUE HEMOS VISTO EN LOS ÚLTIMOS TIEMPOS. ADEMÁS, ES ENORME. PROMETE MUCHO.

POTENCIAL DE DISFRUTE

The World Is N

PARECE SER QUE ESOS MALVADOS NO TIENEN BASTANTE CON EL MUNDO.



DE: EA	PRECIO: NO DISPONIBLE	JUGADORES: 1-4
DISPONIBLE ▶ SIN DETERMINAR		

HISTORIA: A EA se le conoce, sobre todo, por sus juegos de deportes, y ésta es la primera vez que se adentran en el mundo secreto de los espías.

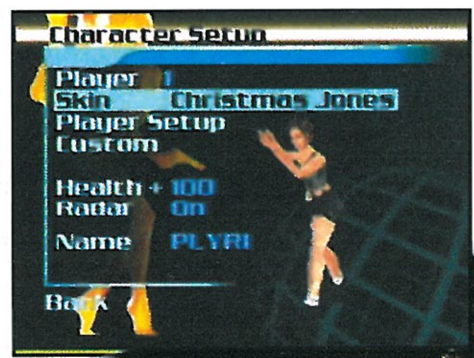
Rare dejó al mundo pasmado cuando sacó *Goldeneye*. Por este motivo, todo juego nuevo de James Bond se ve forzado a mantener ese alto nivel de calidad. Es por eso que *Tomorrow never dies* murió poco después de salir, o casi nació muerto. Ahora está a punto de aparecer *The World is not Enough*, y todos esperamos que esté entre los mejores.

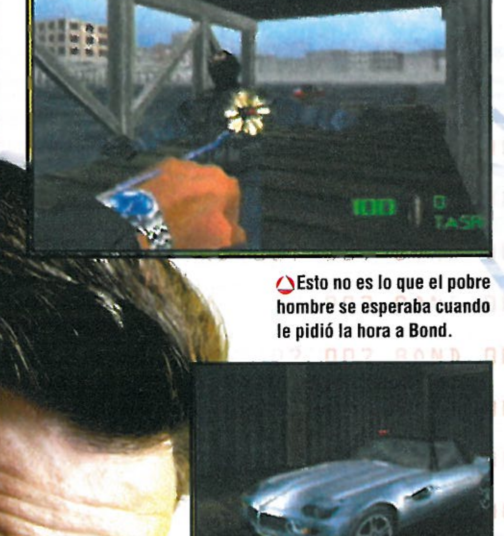
¡QUÉ BONITO!

Los gráficos no lo son todo, pero tenemos que decir que agradecemos mucho los paisajes increíbles que tiene este juego, además de las expresiones de las caras de los personajes, llegando a superar a *GoldenEye* en realismo. Aparte de las sombras de los personajes, que son un poco falsas, todo parece apuntar hacia la calidad más suprema.

ME SIENTO BOND

Lo que más nos impactó fue la sensación que conseguía transmitir, haciéndote creer que estás metido en una película de James Bond. Si a esto le sumas la forma en la que actúan algunos de los personajes, entonces no hay dudas de que éste va a ser un gran juego. Además, aparecen unas chicas Bond que están como el arroz con leche.





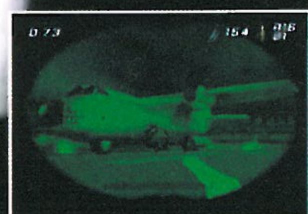
Esto no es lo que el pobre hombre se esperaba cuando le pidió la hora a Bond.



Los escenarios te mantendrán tan enganchado al juego como la acción.



¡Qué cochazo! Por desgracia no parece ser que haya la posibilidad de conducir en este juego.



Los gráficos son inmejorables, y aquí tienes una muestra.



GRANDES MOMENTOS

El radar es un poco raro. ¿Por qué lo han hecho de color verde?

QUÉ PASA:
Las texturas de los entornos son impresionantes, sobre todo los edificios. *Tomb Raider* para PlayStation tenía el problema de que saltaban los polígonos y había cortes en el paisaje, mientras que *TWINE* se mantiene muy sólido, cosa que añade realismo al juego.

POR QUÉ ES GUAI:
En cuanto al movimiento, es tan sólido como la apariencia que tienen las capturas que hemos reproducido en esta página. Fíjate en los rascacielos de las ciudades. Hasta qué punto tendremos la opción de pasearnos por estas ciudades está por ver, pero esperemos que podamos hacerlo mucho. Algunas de estas ciudades se incluyen en el modo multijugador.



Este juego tiene los fondos más realistas jamás vistos en la N64.



Not Enough

A GRANDES RASGOS

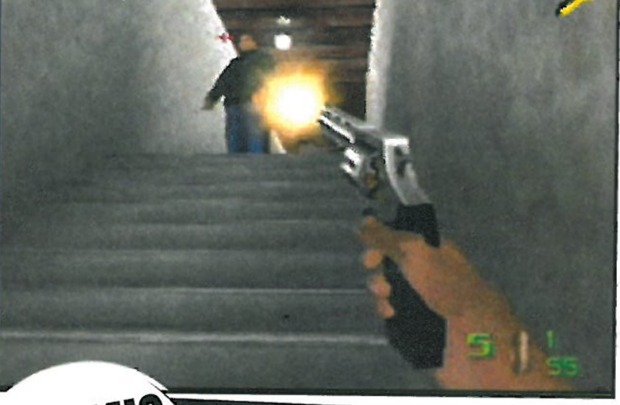
- El modo para cuatro jugadores es muy rápido y fluido.
- Tienes a tu disposición más de cuarenta armas con las que entretenerte.
- Las expresiones de las caras de los personajes de la peli están realmente bien.
- Hay 15 niveles, y todos ellos muy extensos.
- Algunas escenas espectaculares, como la de las lanchas a motor.

"¿QUÉ PASA?"

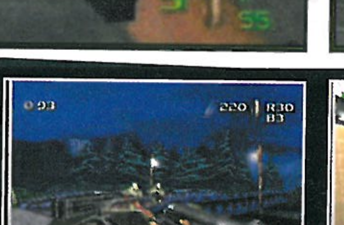
Nos encantan las acrobacias a la hora de ver morir a los enemigos. Fíjate aquí el triple salto "mortal" que hace el tipo éste.













Ésta es M, tu jefa. Es un poco pesada, la verdad.



Los disparos, con los efectos de luz y los casquillos cayendo, están muy bien logrados.



Bond no tiene problemas con matar a alguien por la espalda.

La reproducción de las caras supera a las de Goldeneye.

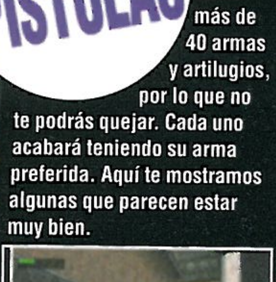
Ésta es nuestra captura preferida. Ten en cuenta que esto no es un vídeo, sino el juego.

POR MIS PISTOLAS

Tienes a tu disposición más de 40 armas y artilugios, por lo que no te podrás quejar. Cada uno acabará teniendo su arma preferida. Aquí te mostramos algunas que parecen estar muy bien.

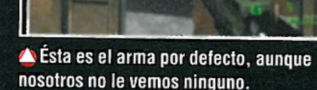




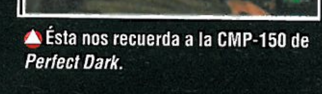








Ésta es el arma por defecto, aunque nosotros no le vemos ninguno.

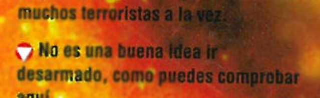


Ésta nos recuerda a la CMP-150 de *Perfect Dark*.

¡ESA BRUJA DE JOANNA DARK NO LE QUITA OJO A MI BOND!

MIRA QUE ERES CELOSA, TONTA DEL BOTE





Las explosiones son muy apetecibles. Seguro que con ellas podrás eliminar a muchos terroristas a la vez.

No es una buena idea ir desarmado, como puedes comprobar aquí.



TENSA ESPERA



CREEMOS FIRMEMENTE EN ESTE JUEGO. LO QUE HEMOS VISTO HASTA AHORA NOS DA LA SENSACIÓN DE QUE TODO SALDRÁ MUY BIEN.

POTENCIAL DE DISFRUTE









Los personajes mantienen el aspecto de los cómics.

Tienes nueve personajes para escoger, más alguno secreto.

X-MEN: MUTANT ACADEMY



DE: PROEIN | PRECIO: NO DISPONIBLE | JUGADORES: 1-2
DISPONIBLE ▶ FIN DE SEPTIEMBRE

Quién es tu héroe favorito de la Patrulla X? Vamos hombre, que todos tenemos uno (¿Lobezno, quizá?). Proein te los trae a todos (bueno, casi todos) hasta la pantalla de tu Game Boy. Hemos jugado con un cartucho no terminado, pero la verdad es que, de momento, pinta muy bien, con una variedad de modos atractiva

Es preocupante que el juego padezca el síndrome terminal del único movimiento. Sí: agáchate, suelta puñetazos y patadas y el ordenador no podrá hacer otra acción. No, no vamos bien. Dicho esto, a ver si los de Crawfish pueden solucionar el problemilla y tendremos un ganador.

TENSA ESPERA

SI SOLUCIONAN EL PROBLEMA DEL MOVIMIENTO, TODOS CONTENTOS.

POTENCIAL DE DISFRUTE







A diferencia de Rojo y Azul, todos los Pokémon están en un solo cartucho.

También hay divertidos minijuegos.

POKÉMON PINBALL



DE: NINTENDO | PRECIO: NO DISPONIBLE | JUGADORES: 1
DISPONIBLE ▶ 29 DE SEPTIEMBRE

Un nuevo juego Pokémon llega a tu bolsillo. En este caso, se trata del mejor pinball para GB al que hemos jugado.

Los tableros están diseñados de forma magistral, con detalles de los famosos mostruos y una combinación perfecta de dificultad y adicción. El objetivo del juego no es otro que conseguir los 150 Pokémon ocultos en las tablas roja y azul que contiene el cartucho.

En cada tablero hallarás bonus y lugares secretos a los que podrás acceder si consigues superar los retos que se te van planteando. El cartucho es complicado y necesitarás horas para superar algunos niveles, pero aunque no des pie con bola, te aseguramos que no podrás despegarte de él. El mes que viene, la review.

TENSA ESPERA

EL TÍTULO ES MUY DIVERTIDO Y EL TOQUE POKéMON LE AÑADE AÚN MÁS VALOR.

POTENCIAL DE DISFRUTE

SPIDER-MAN

DE: ACTIVISION | PRECIO: NO DISPONIBLE | JUGADORES: 1
DISPONIBLE ▶ SIN DETERMINAR

Seamos sinceros: en el pasado, los juegos de Spiderman no han sido nunca gran cosa. Sin embargo, éste promete lo suyo. Enormes ciudades en 3D que hay que "limpiar" de malvados delincuentes. El arácnido parece disponer de todas esas habilidades suyas que tanto nos gustaban.

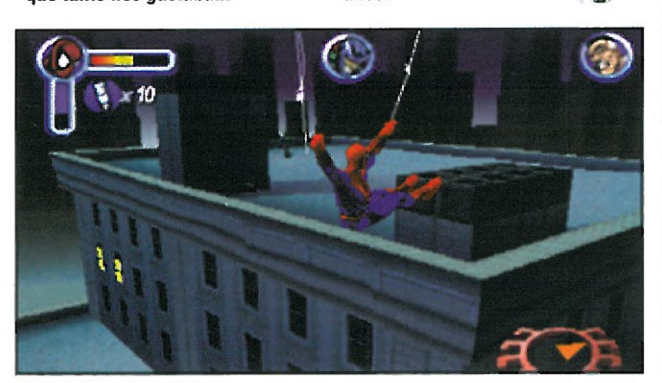
Qué tal será el juego es algo que todavía no sabemos, lo cual es una pena, porque es lo más importante. De momento, nos hemos tenido que conformar echándole un vistazo a estas imágenes y aquí nadie nos discutirá que hay calidad. Fíjate en Spiderman, está increíble ¡para él no pasan los años!



Como puedes comprobar, Spiderman todavía está en forma.

¡Esto es lo que queríamos: acción y telarañas!



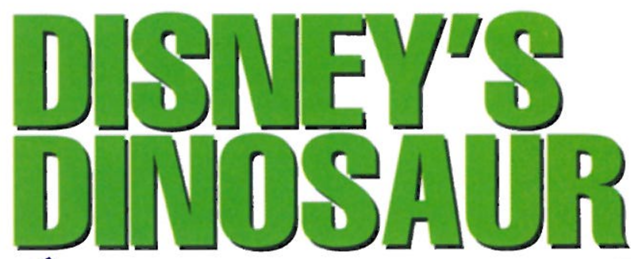


TENSA ESPERA

PINTA BIEN, ESPEREMOS QUE LA JUGABILIDAD ESTÉ A LA PAR.

POTENCIAL DE DISFRUTE





DISNEY'S DINOSAUR



DE: UBI SOFT | PRECIO: NO DISPONIBLE | JUGADORES: 1
DISPONIBLE ▶ OCTUBRE

Nunca has soñado con ser un diplodocus? ¿No? Pues tú te lo pierdes, porque *Disney's Dinosaur* -el juego de Ubi Soft basado en la película de Disney- te permitirá controlar seis ejemplares de una manada de dinosaurios, conduciéndolos a la carrera hasta que alcancen sanos y salvos sus madrigueras.

Podrás cambiar en cualquier momento de uno a otro para resolver los puzzles y confrontar a los enemigos, haciendo uso de sus habilidades. El juego presenta 28 niveles con perspectiva en picado. El mes que viene, la review.



Aladar es muy fuerte y puede mover objetos. Suri, en cambio, trepa muros gracias a su agilidad.

TENSA ESPERA

ESTAMOS CONVENCIDOS QUE ESTE TÍTULO ENCANTARÁ A LOS USUARIOS MÁS JÓVENES.

POTENCIAL DE DISFRUTE



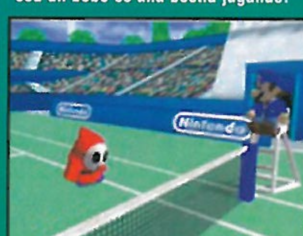




▲¿Recuerdas el juego de los anillos en *Mario Golf*? Pues aquí es lo mismo, pero con raquetas. Es más difícil de lo que parece.



▲Éste es Donkey Kong Jr. Aunque sea un bebé es una bestia jugando.





▲Un partido verdaderamente enemistoso: Mario y Luigi contra Wario y Waluigi. Podrás acceder a esta opción si ganas el torneo del champiñón con Mario.

MARIO TENNIS 64

PREPÁRATE PARA DEJARTE LA PIEL EN LA PISTA CON LO MÁS FRESCO DE NINTENDO.



DE: NINTENDO	PRECIO: NO DISPONIBLE	JUGADORES: 1-4
DISPONIBLE ▶ OCTUBRE		

HISTORIA: Este juego viene de la mano de los desarrolladores de *Mario Golf 64* y se nota mucho en el estilo.

Desde que lo vimos por primera vez en el E3, hemos estado deseosos de ponernos a dar raquetazos con Mario y sus compinches. Ahora nos llegan más detalles acerca del juego.

Nos encanta el look de las nuevas pistas que aparecen cuando completas los torneos de tenis (al igual que *Mario Kart*) y nos morimos de ganas de probar la pista columpiante de Bowser. Así que disfruta de estas imágenes y empieza a ahorrar dinero, porque vale la pena.



▲La cámara utiliza el zoom para darte siempre la mejor visión del match.





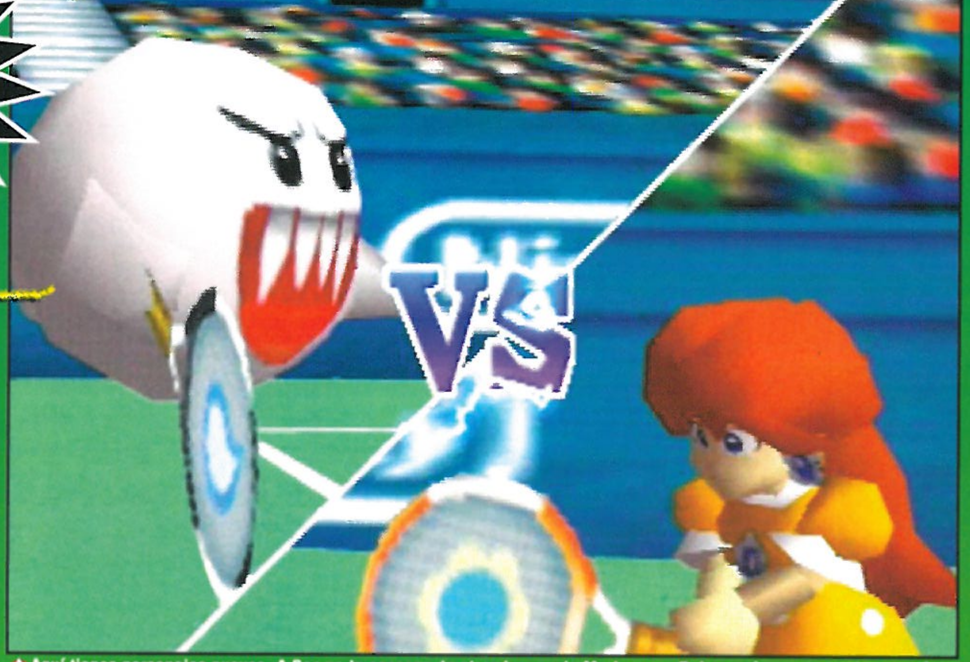
▲Ésta es una de las pistas secretas a la que puedes acceder si ganas torneos con personajes específicos. No es difícil adivinar que esto es propiedad de un mono.

"¿QUÉ PASA?"

Los personajes que se animan a jugar una partida de tenis son muy variados. Encontrarás situaciones tan surrealistas como un partido protagonizado por monos contra un fantasma y un dinosaurio.







▲Aquí tienes personajes nuevos. A Boo ya le conoces de otros juegos de Mario, pero Daisy será nueva para la mayoría de vosotros, ya que sólo apareció en *Super Mario Land* allá por el año 1989. Se conserva bien la chica después de tantos años.



▲Fíjate lo bonita que es esta pista. Pero no te distraigas, que perderás el set.



TENSA ESPERA

LO QUE HEMOS VISTO HASTA AHORA NOS HACE ESPERAR MUCHÍSIMO DE ESTE JUEGO, ASÍ QUE ESTAMOS ANSIOSOS POR JUGAR.

POTENCIAL DE DISFRUTE
▲▲▲▲▲



VOLANDO POR LOS AIRES
¡Esto es una auténtica llave de wrestling! Cómo duele...

¡SOCORRO! MIS MALVADOS ENEMIGOS ME HAN RELLENADO DE HELIO. ¡AHORA NO PUEDO BAJAR!

WWF: NO MERCY

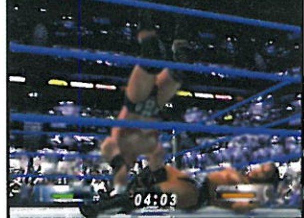
PREPÁRATE PARA REVOLCARTE POR LA LONA.

DE: THQ **PRECIO:** NO DISPONIBLE **JUGADORES:** 1-4
DISPONIBLE NOVIEMBRE
HISTORIA Es la más nueva y salvaje de las entregas de juegos protagonizados por gordos sudorosos. La continuación de *WWF Wrestlemania 2000*.

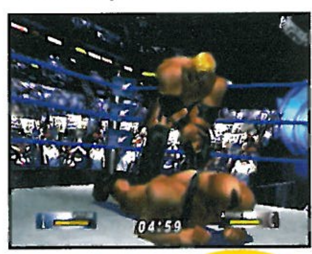
Lo primero que te llamará la atención cuando te fijes en las imágenes de esta página será la mejora sustancial de los gráficos. Ya pertenecen al pasado esos tíos que parecían hechos de bloques que veíamos en *WWF Wrestlemania 2000*, y han sido sustituidos por estos modelos.

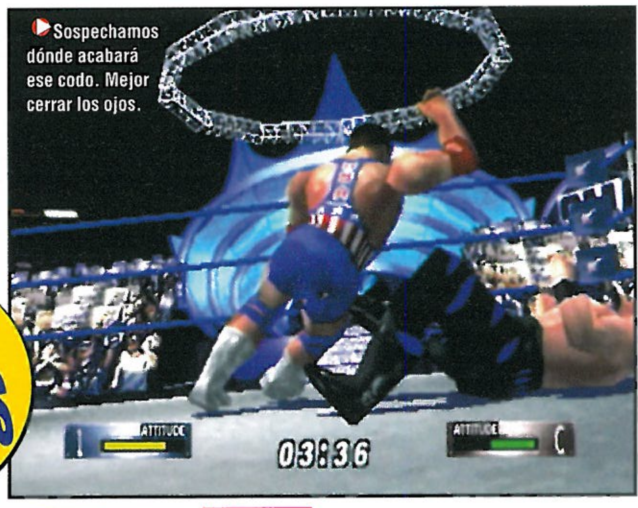
Ahora tienes la oportunidad de luchar contra 65 luchadores diferentes y, además, lo puedes hacer en un modo nuevo: el Ladder Match (torneo escalado). La opción de crear un personaje contiene mejoras importantes, permitiendo que se añada más detalles, desde la apariencia hasta la personalidad. No hay duda de que éste es el juego de lucha libre que todos esperamos.





¿Son luchadores o acróbatas?



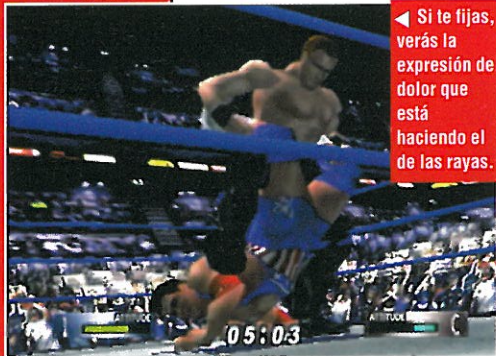


Sospechamos dónde acabará ese codo. Mejor cerrar los ojos.

GRANDES MOMENTOS

QUÉ PASA: En tu Game Boy puedes ganar puntos, acceder a ítems secretos y después transferirlo todo a la versión de la N64.

POR QUÉ ES GUAI: Otra vez estamos ante de un juego que hace uso del Transfer Pak. Esto permitirá a los luchadores de N64 comprar ítems. Está muy bien.



Si te fijas, verás la expresión de dolor que está haciendo el de las rayas.

TENSA ESPERA

WWF WRESTLEMANIA 2000 PUSO EL BAREMO, Y ESPERAMOS QUE NO MERCY LO SUPERE.

POTENCIAL DE DISFRUTE

Kirby 64: The Crystal Shards

EL FAMOSO GLOBO ROSA DE NINTENDO VIENE DISPUESTO A SUCCIONAR LAS ENERGÍAS DE TU N64.

DE: NINTENDO **PRECIO:** NO DISPONIBLE **JUGADORES:** 1-4
DISPONIBLE SIN DETERMINAR
HISTORIA Kirby se hizo famoso en 1992, cuando apareció en *Kirby's Dream Land*, una aventura para GB en que tenía que luchar contra el rey Dedede.

Te avanzamos más detalles de lo que serán las andanzas de Kirby en nuestra N64. En *Crystal Shards* se dedica ni más ni menos que a hacer explotar dinamita, escupir alimentos congelados y lanzar llamas.

El malvado Dark Matter intenta robar el Power Crystal de las hadas de Ripple Star, pero le sale mal y la joya acaba rota en mil pedacitos. La misión de Kirby será luchar en un mundo que parece en 3D, pero que a efectos prácticos funciona como si fuera 2D, y coleccionar todos los trocitos de joya.

Hay 81 enemigos diferentes y la táctica de Kirby consiste en combinar sus ataques para que nuestro héroe se vuelva invencible. Hay tres modos multijugador disponibles: Bumper Crop Bump (donde tienes que coleccionar la fruta que va cayendo), 100 Yard Hop (donde tienes que ir dando saltitos de forma táctica) y Checkerboard Chase (como el juego de las sillas, pero con láseres). Divertido lo parece, ahora falta ver si será realmente un juego que nos enganche.



¿Recuerdas la espada de llamas de Kirby en *Smash Bros?* Pues ahora vuelve.



OH, UNA GAME CUBE La bola rosa consigue finalmente recoger una... nooo, se trataba sólo de un reforzador.



El bicho tiene más púas que un puerco espín tocando una guitarra.



Roba poderes a tus enemigos y échales bombas. ¡Qué divertido!



Un pájaro con un martillo. Por lo menos no lleva metralleta.

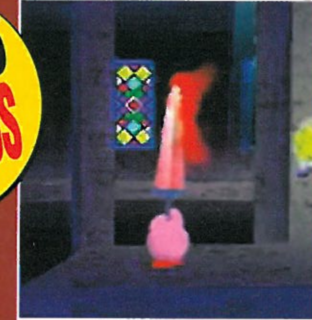
¡Qué cachas que está nuestro héroe!

GRANDES MOMENTOS

QUÉ PASA: Si te comes a un enemigo lanzador de bombas obtendrás la capacidad de lanzar bombas hacia adelante; y si lanzas el icono de la bomba contra un monstruo lanzador de rocas conseguirás un icono combinado, que es dinamita.

POR QUÉ ES GUAI: Con dicha dinamita Kirby puede hacer explotar todo lo que le rodea a su antojo, convirtiéndolo en una llamarada azul.





TENSA ESPERA

ES SIMPLE, PERO ESTÁ MUY BIEN DISEÑADO. NO IGUALA A *MARIO 64*, PERO AUN ASÍ ESTÁ MUY BIEN.

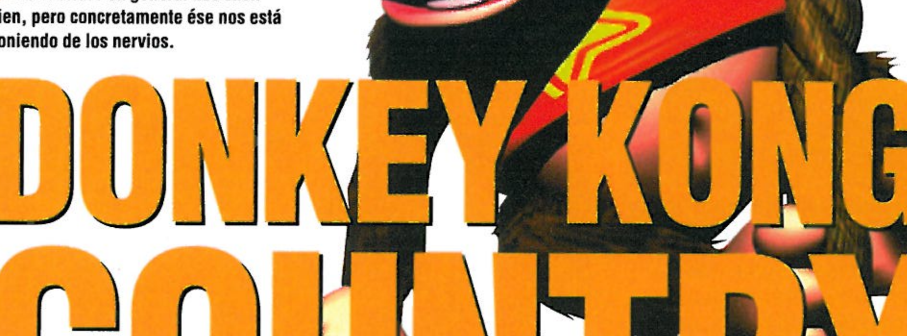
POTENCIAL DE DISFRUTE



Como en la SNES, tienes que andar con cuidado con esas serpientes venenosas.



Los castores en general nos caen bien, pero concretamente ése nos está poniendo de los nervios.



Muchos saltos, como siempre, y esos tipos con casco que no se pueden aplastar tirándote encima de ellos.

DONKEY KONG COUNTRY

PREPÁRATE PARA VOLVER A JUGAR CON TU FAMILIA DE CHIMPANCÉS FAVORITA.

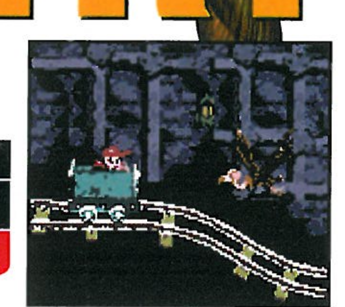


DE: RARE	PRECIO: NO DISPONIBLE	JUGADORES: 1-2
DISPONIBLE	NOVIEMBRE	

HISTORIA: Éste es el mismo juego que triunfó en la SNES y que hizo famoso a Rare, y ahora podemos disfrutar de él en la GBC.

Como los de Rare mismo señalan, esto no es una versión light del juego. No sabemos cómo, pero Rare ha conseguido meter todo el juego completo dentro de esa consola tan mini.

De entrada, se puede hacer uso de la Game Boy Printer como ayuda para conseguir completar el juego. También hay la idea de ofrecer un modo donde se utiliza el cable de enlace, pero nadie, excepto Rare sabe cómo se llevará a cabo exactamente. También han confesado que habrá un número aún sin determinar de niveles perdidos y niveles de bonus. Parece casi imposible, pero los de Rare son así. Disfruta de las nuevas capturas que te traemos.



Efectivamente, en la GBC también aparece la escena de la mina.





Un comienzo tranquilo, pero al poco tiempo el juego se convierte en el sueño del mono loco.

Estos bichos son como un grano en el culo.

TENSA ESPERA

LO VIMOS Y NO NOS LO PUDIMOS CREER. Y SEGUIMOS SIN PODÉRNOSLO CREER. PERO PARECE SER QUE DE VERDAD ES ASÍ DE GENIAL.

POTENCIAL DE DISFRUTE

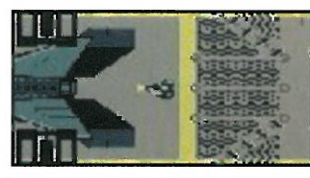
ALIENS: THANATOS ENCOUNTER



DE: THQ | PRECIO N/D | JUGADORES: 1 | DISPONIBLE NOVIEMBRE

Atención, soldado! Tu misión consiste en escapar con tus colegas de la nave espacial Thanatos o, si no, morir en el intento del disparo de un alienígena.

Este *shooter* con cámara en picado tiene doce niveles repletos de soldados, monstruos y demás. Utiliza el lanzallamas, rifles y granadas junto con algún que otro cargador de potencia para hacer entender a esos malditos alienígenas que ésas no son maneras de comportarse.



TENSA ESPERA

¿PODREMOS LLEGAR A PASAR MIEDO CON UNA PANTALLA TAN PEQUEÑITA? ESTÁ POR VER...

POTENCIAL DE DISFRUTE

LAS AVENTURAS DE ELMO



DE: UBI SOFT | PRECIO: NO DISPONIBLE | JUGADORES: 1 | DISPONIBLE ▶ SIN DETERMINAR

En estos momentos hay cinco juegos de Elmo en desarrollo. En *The adventures of Elmo in Grouchland* para GBC, el monigote tiene que encontrar su manta azul, que está en algún lugar del castillo de Huxley.

Para la N64 y la GBC hay dos packs de aprendizaje: *Elmo's letter adventure*, que sirve para aprender el alfabeto a medida que Elmo nada y vuela por un mundo en 3D, y *Elmo's number journey*, en que se pone a esquiar mientras te enseña un poco de matemáticas. Dudamos mucho de que estos packs aparezcan en nuestro país.



Elmo es uno de los personajes secundarios de Barrio Sésamo más querido.

Aprende el abecedario. Ésta es la Q.

TENSA ESPERA

ESTÁ MUY BIEN PARA MENORES DE CINCO AÑOS.

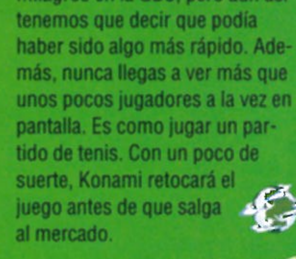
POTENCIAL DE DISFRUTE





ISS 2000

EL MÁS GRANDE, TAMBIÉN EN PORTÁTIL.



DE: KONAMI | PRECIO: NO DISPONIBLE | JUGADORES: 1-2 | DISPONIBLE ▶ N/D

HISTORIA: El mejor juego de fútbol de la N64 se traslada a la GBC y se vuelve enano.

Konami ha dado un paso muy grande al llevar su juego clásico al terreno de la GBC.

Gráficamente, conserva todo el estilo de ISS, desde la pantalla de inicio hasta los menús. El problema viene a partir del momento en que toca darle a la pelota. El *feeling* ya no es en absoluto ISS. Tampoco podemos esperar encontrar milagros en la GBC, pero aun así tenemos que decir que podía haber sido algo más rápido. Además, nunca llegas a ver más que unos pocos jugadores a la vez en pantalla. Es como jugar un partido de tenis. Con un poco de suerte, Konami retocará el juego antes de que salga al mercado.





Aquí también cuentas con el radar.



Cuatro jugadores a la vez. Muchos más de lo que encontrarás habitualmente.

SCOOBY DOO CLASSIC CREEPY CAPERS



DE: PROEIN | PRECIO: NO DISPONIBLE | JUGADORES: 1 | DISPONIBLE ▶ NOVIEMBRE

Es la hora de desenmascarar al culpable en este juego basado en capítulos de la serie de dibujos animados.

Por las capturas podrás comprobar que los desarrolladores han puesto mucho empeño en ser fieles a los dibujos animados. Encontrarás a todos los personajes, incluido Scooby, Shaggy, Velma, Daphne y Fred. La buena noticia es que el crispante perrito Scrappy no aparece por ninguna parte del juego. El juego en sí consiste en una búsqueda de pistas, como era de esperar. Dicen que es un juego no-violento y lleno de humor, pero nosotros hubiéramos preferido tener la oportunidad de pegarle un par de tortas al culpable tras haberlo descubierto, por malo.



"Te lo juro, Daphne. Acabo de ver algo". Ese Shaggy no cambiará nunca.

"Scooby, ¿crees que se parece a mí?"

Shaggy parece que está calculando un plan para ligarse a Daphne.





Scooby y Shaggy al rescate.

TENSA ESPERA

SEGURAMENTE TENDRÁ SU GRACIA, PERO LO MÁS PROBABLE ES QUE SÓLO DIVIERTA A LOS INCONDICIONALES DE LOS DIBUJOS ANIMADOS.

POTENCIAL DE DISFRUTE



GRANDES MOMENTOS

POR QUÉ ES GUAI: Lo que tiene de bueno es que te ofrece muchísimas opciones. Todas las que estarán disponibles en la versión para la N64 están aquí, reducidas, por eso, a las posibilidades de la GBC. Las tácticas, las formaciones... Todo está aquí.

▲ Esto son los campeonatos europeos.

▼ En la GBC sólo puedes elegir una táctica cada vez.





◀ Hay tantos modos y ligas diferentes que estarás ocupado un buen tiempo.





▲ Penalty. No deberías fallar. La portería se ve inmensa.

▲ Nunca ves demasiados jugadores en pantalla a la vez. Lo normal son tres.



▲ Hemos ganado. Lástima que en el camino nos hayamos aburrido tanto.

TENSA ESPERA

EL FÚTBOL ES GENIAL Y LA GBC TAMBIÉN. POR DESGRACIA, LA COMBINACIÓN NO.

POTENCIAL DE DISFRUTE



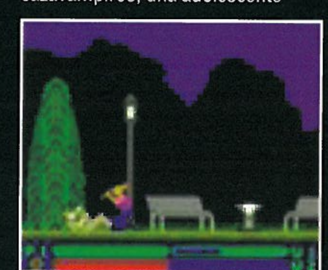
BUFFY
LA CAZAVAMPIROS



DE: PROEIN | **PRECIO:** NO DISPONIBLE | **JUGADORES:** 1
DISPONIBLE OCTUBRE

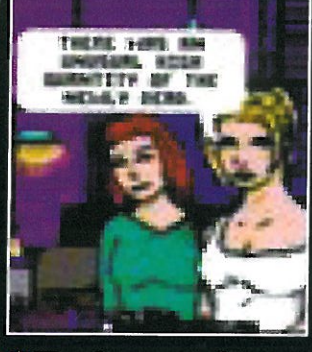
El pueblecito de Sunnydale quiere montar una semana multicultural y todo el mundo está invitado. Por desgracia, esto significa que también los demonios de las cercanías se apuntarán.

Te presentamos a Buffy Summers, también conocida como la cazavampiros, una adolescente con la fuerza necesaria para cargarse a vampiros y monstruos sin sudar siquiera una gota. Tú deberás ponerte en la piel de Buffy y abrirte paso a torta limpia por los trece niveles que tiene el juego. Los lugares que visitarás van desde los comercios de Sunnydale hasta el cementerio. Todos los personajes de la serie están presentes: Willow, Xander, Mr Giles, Cordelia y Angel, por lo que el juego no andará falto de acción.





▲ Esta chica es todo agilidad.



▲ "Me oculto entre estos píxeles porque no quiero que los vampiros me reconozcan."



TENSA ESPERA

SI EL JUEGO ES TAN BUENO COMO LA TRAMA, SERÁ GENIAL.

POTENCIAL DE DISFRUTE



WINNIE THE POOH



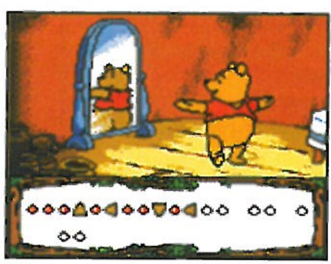
DE: MIDWAY | **PRECIO:** NO DISPONIBLE | **JUGADORES:** 1
DISPONIBLE SIN DETERMINAR

Qué genial es Tigger, el tigre naranja especialista en rebotar, porque entra como si nada en tu casa, te rompe tus potes de miel y se pone a cantar una canción. Este encantador personaje conserva su espíritu burlesco en el juego.

Tienes que coleccionar dibujos y tarjetas para ir avanzando. A medida que lo hagas, podrás descubrir nuevas cosas. Lo mejor, los personajes.



▲ Parece un ejercicio de ritmo y coordinación.



◀ Aquí están todos. Tigger es nuestro favorito.





TENSA ESPERA

SERÁ DIVERTIDO PARA LOS FANS DE WINNIE THE POOH.

POTENCIAL DE DISFRUTE



HELLO KITTY'S CUBE FRENZY



DE: UBISOFT | **DISPONIBLE** SIN DETERMINAR
PRECIO: N/D
JUFADORES: 1

La gata más entrañable del planeta intenta escapar de un paraíso tropical. Para ello tendrá que resolver puzzles. Los malvados Hana-Maru, Badtz-Maru y Pandaba utilizan bloques metamorfoseantes para impedir que Kitty vuelva a casa a por su plato de leche.

En total hay once mundos, incluyendo el espacio, la playa, la montaña nevada y el estadio de fútbol. Como siempre, a Kitty le gusta vestir bien y lleva un modelito diferente en cada lugar.



TENSA ESPERA

OTRO JUEGO DE PUZZLES CON CIERTA GRACIA.

POTENCIAL DE DISFRUTE



POKÉMON ORO Y PLATA

¡ULTIMA HORA!

¡MES A MES TE MANTENDREMOS INFORMADO SOBRE LOS PROGRESOS DE UNO DE LOS JUEGOS MÁS FANTÁSTICOS CONCEBIBLES POR LA IMAGINACIÓN HUMANA!

¡AY DE MÍ, QUE SE AVECINA EL FINAL!

Pues sí, amigos. Después de meses dejándose los ojos en la pequeña pantalla, nuestro Pokécazador está llegando al final de su odisea.

Hemos presenciado unas imágenes maravillosas en los nuevos Poképlanos, y algunas son tan increíbles que preferimos no mostrártelas (no queremos estropearte el juego).

Pero para abrirte el apetito, nuestro Pokécazador ha reunido una selección de las mejores imágenes de esta isla mágica.

PUEBLO WAKABA



Esta pequeño pueblo es el equivalente de *Oro* y *Plata* a Pueblo Paleta. Es donde vivís tú y el profesor y, por supuesto, donde empieza la aventura.







▲ Aquí es donde eliges tu Pokémon y empiezas la aventura.

TU CASA: Cuando empieces, verás que tu casa tiene un aspecto magnífico, y además ¡está pintada de colores!

WAKABA: Como Paleta, se trata de un pueblecito pequeño pero entrañable.

LABORATORIO: Tu primera parada será el laboratorio de Oak, donde podrás tener una primera impresión de tu nuevo primer Pokémon, un Aardvark.

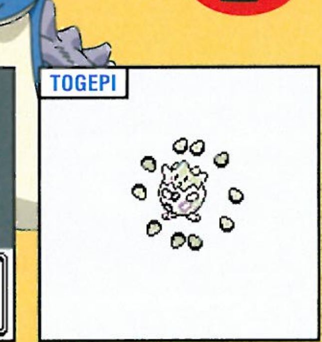
CIUDAD YOSHINO

2

Esta ciudad dormitorio sería muy aburrida si no fuera porque es donde recoges tu primer huevo.







YOSHINO: Es la primera ciudad que visitarás. Es pequeña y no demasiado interesante...

CENTRO: Recibirás una llamada al móvil en la que te dirán que Utsugi tiene un regalo para ti.

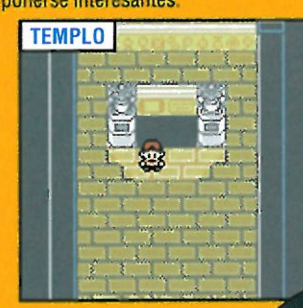
TOGEPI: Abre tu primer huevo y saldrá Togepi. ¡Es una monada!

CIUDAD KYKYOU

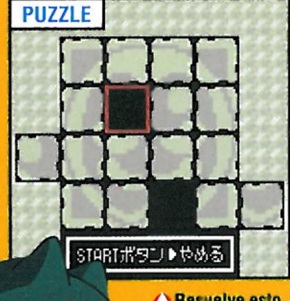
3

Una vez más, todo parece tranquilo en esta pequeña ciudad, hasta que empiezas a explorar. Entonces las cosas empiezan a ponerse interesantes.









▲ Resuelve esto y entra en un mundo muy extraño.

KYKYOU: Puede que parezca un sitio agradable, pero a partir de aquí las cosas se volverán un poco siniestras...

TEMPLO: Al explorar las cuevas llegarás a este pequeño templo. Y si inspeccionas más de cerca...

PUZZLE: ...descubrirás este extraño puzzle. Si lo completas correctamente, podrás acceder a sus secretos.

PUEBLO HIWADA

4

El malvado Team Rocket aparece aquí y vuelve a sus andadas.

HIWADA: El pueblo Hiwada es un lugar muy agradable, además de estar repleto de ítems.

SLOWPK: Vigila al Team Rocket. Ha encerrado a los Slowpokes en unas mazmorras.

NOCHE: Cuando finalmente les liberes ya será de noche. Es la hora de dar un paseo por el bosque.







CIUDAD KOGAME 5

La más grande. Hay montones de cosas por ver y hacer, pero no todo el mundo es amigable. Echa un vistazo a la emisora de radio y a la guardería.







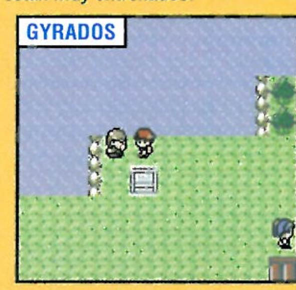
CRIANDO (1): Te presentamos a… el señor y la señora Procreadorez. Si necesitas algún Pokémon bebé, aquí es donde deberás acudir.
CRIANDO (2): Lo único que tienes que hacer es entregarles un Pokémon macho y una Pokémon hembra, y la madre Naturaleza hará el resto.
CRIANDO (3): Una llamada telefónica te informará de que tienes un huevo esperándote. Paga al matrimonio y prepárate para hacer de mamá.



PUEBLO CHOUJI 8

¡Socorro! Aquí está el Cuartel General del temible Team Rocket, así que asegúrate de que tus Pokémon están muy entrenados.







CHOUJI: Uno de los pueblos finales de la aventura contiene los laboratorios de los malévolos Team Rocket. Mejor que los cerremos.
GYRADOS: Explora las afueras del pueblo. Si te mantienes alerta puedes encontrar uno de los Pokémon más raros del juego.
DE ORO: Es un Gyrados de oro. Es un poco difícil de vencer, pero vale la pena capturarlo. Te será de gran ayuda en el último gimnasio.

CIUDAD ENJU 6

Enju está llena de sorpresas (bueno, si consigues encontrarlas). Te tendrás que enfrentar a algunos Pokémon un tanto problemáticos.







Los perros legendarios. Son difíciles de encontrar, de matar y de atrapar.

ENJU: Ah, sí. Esto es el Centro Pokémon. Mejor que cures a los Pokémon heridos antes de ir al gimnasio, porque será muy duro.
TEMPLO PERRUNO: He aquí el templo místico. Aprende a machacar piedras y adéntrate en él.
PERROS: Acércate a las estatuas y verás cómo los perros se echan a correr. Pero no te olvides que andan sueltos por ahí fuera.



ASAGI 7

Éste es uno de los lugares preferidos para nuestro cazador de Pokémon. Se pasó la mayor parte del rato dándose un baño pero, al final, los gritos de auxilio le empezaron a agobiar y decidió ir a investigar…







Prepara las pastillas antimareo para el viajecito por mar.

ASAGI: Qué sitio más bueno para construir una casa adosada. Pero hay mucho trabajo por hacer y no podemos pensar en estas cosas.
EL FARO: Cura al Pokémon enfermo para conseguir el derecho de ganar la medalla de hierro, que te la mereces.
LAPRAS: Adéntrate en el mar sobre las espaldas de una Lapras si quieres acceder a los niveles extras. Pero ten cuidado con los remolinos de agua.



Pues sí, eso es todo. Ya te hemos dado una idea de cómo será *Pokémon Oro y Plata*. Pero aún nos queda algo más. La última vez que vimos a nuestro cazador de Pokémon se dirigía en barco a Ciudad Carmín.

Eso es. Las viejas ciudades están aún por explorar. Además, también hay caras familiares para conocer y contra quien luchar, inclusive Ash Ketchum. Si quieres estar preparado, empieza a entrenarte.



POKÉMON

ESTRATEGIA CON LAS TRADING CARDS

¡TRUCOS DE TAHÚR Y ESTRATEGIAS DE JUEGO!

SEGUNDA PARTE: FORMA LA BARAJA

CÓMO ARRASAR

¡SACA EL MÁXIMO RENDIMIENTO A TU BARAJA!

A estas alturas (y siguiendo nuestros consejos) ya habrás conseguido reunir una colección potente de cartas, y empiezas a sentirte el rey del mambo.

Sin embargo, recuerda que ahí fuera también habrá otra gente que será tan buena como tú, así que tendrás que pensar una manera de ganarles. Si lees atentamente esta guía podrás salvar la vida.

CONOCE TU BARAJA

Por muy bueno que seas jugando, no te confíes. Siempre tienes que conocer los límites que tiene tu colección de cartas. Toda colección tiene sus puntos débiles. La manera de evitar que esto suponga una desventaja es saber dónde se encuentran éstos y buscar la manera de compensarlos. Lo que debes buscar es lo siguiente...

TODOS LOS HUEVOS EN UNA CESTA

Si prestaste atención el mes pasado, recordarás que decíamos que poner todo tu empeño en un solo tipo de Pokémon hará que salgas del campo de batalla en un estado lamentable. La configuración ideal es tener a dos tipos diferentes: el más fuerte y uno capaz de protegerle. Por ejemplo, si utilizas Pokémon de fuego para atacar, mejor que los tengas protegidos con Pokémon eléctricos, para así evitar los ataques de los Pokémon de agua. Ésta es la mejor estrategia, aunque a la hora de la realidad las cosas no son tan fáciles como la teoría. Necesitarás refuerzos por si las cosas se te complican, y esto se consigue con...

PROTECCIÓN INCOLORA

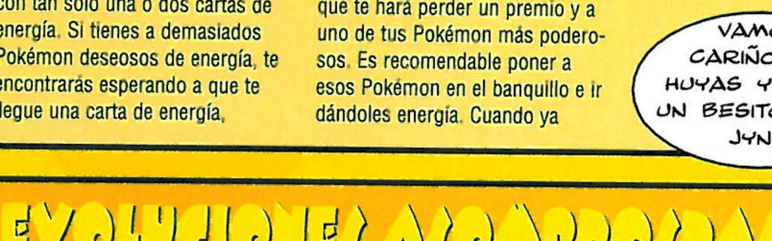
Los Pokémon incoloros son tipos de Pokémon a los que les importa poco qué tipo de energía les otorgas. Además, son extremadamente versátiles en cuanto a su gama de ataques, que incluyen a varios casos especiales de cambio de estado, como Dormir, y ataques generales como Destructor. Los Pokémon incoloros te salvarán el pellejo cada vez que te encuentres en apuros. Los ataques no gastan mucha energía, y el precio de retirarse tiende a ser bajo. Esto significa que los puedes meter y sacar de una batalla de forma rápida, y pueden cambiar las cosas cuando la situación se ponga chunga.

Los Pokémon incoloros básicos también tienden a tener el doble de PS que sus equivalentes en energía.

ENERGÍA CARA

Antes de poner a tus Pokémon en juego siempre deberás considerar el precio que tendrás que pagar por los ataques. Asegúrate de que tienes una buena selección de Pokémon que te permita atacar con tan sólo una o dos cartas de energía. Si tienes a demasiados Pokémon deseosos de energía, te encontrarás esperando a que te llegue una carta de energía, mientras tu contrincante podrá aprovechar para dejarte sin PS. Y cuando finalmente te llegue esa carta energética, seguro que tu Pokémon tendrá ya un pie en el pilote de cartas desechadas, cosa que te hará perder un premio y a uno de tus Pokémon más poderosos. Es recomendable poner a esos Pokémon en el banquillo e ir dándoles energía. Cuando ya estén cargados los puedes soltar encima de tu contrincante, y te aseguramos que lo dejarás K.O.

VAMOS CARIÑO, NO HUYAS Y DALE UN BESITO A TU JYNX



EVOLUCIONES ASOMBROSAS

La manera en que éstas se utilizan marca la diferencia entre un buen jugador y un jugador experto. Tienen usos muy versátiles. Para empezar, te permitirán golpear MÁS fuerte a tus contrincantes, con ataques muy poderosos. También te harán subir el nivel de PS, lo que te permitirá permanecer en juego durante mucho más tiempo. Las Evoluciones son también una manera de curar a tus Pokémon de cambios de estado peligrosos, como Parálisis y el Hipnosis.

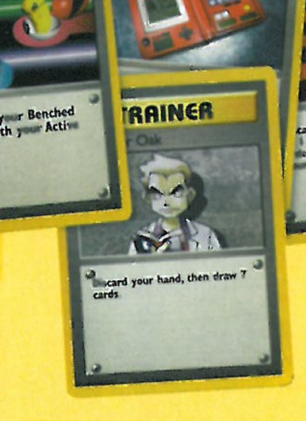
Evoluciones bien calculadas son la clave del éxito en muchos casos. Aunque te resultará muy tentador, tienes que resistirte a utilizar de forma inmediata tu Evolución. Al igual que los Pokémon con ataques repentinos de hambre de energía, es mejor tenerlos apartados en el banquillo mientras los vas cargando de energía. Otra cosa que puedes hacer es sobrecargar a un Pokémon básico activo y cuando se le acerque el final de su vida, puedes aplicar tu Evolución para que tenga poderes renovados y sea capaz de atacar de forma brutal, dejando a tu contrincante hecho caldo.

YO YA HE EVOLUCIONADO

¿EVOLUCIONAR? QUÉ PEREZA. YO PREFIERO DORMIR

10 CONSEJOS

¿Aún necesitas más ayuda? Pues no te preocupes, que nuestros expertos han reunido aquí los diez mejores trucos para ayudarte.



1 Siempre te tienes que asegurar que los Pokémon básicos que tengas sean por lo menos el doble que el número de Evoluciones. No hay nada peor que quedarte sin poder hacer nada mientras te atacan.

2 No tengas reparos en utilizar a algunos de tus Pokémon fuertes como barreras defensivas. Esto te permitirá desarrollar a tus otras joyas que están en el banquillo. Sobre todo Clefairy y Onyx.

3 Fíjate siempre en los Pokémon que están en el banquillo, tanto los tuyos como los de tu contrincante. Si por ejemplo ves que tu enemigo está potenciando a uno fuerte, saca la carta de entrenamiento Tornado para darle una buena lección.

4 Puede que te resulte algo frustrante tener que perder un turno por culpa de ataques de cambio de estado cuando las cosas te van mal, pero sigue ahí. No hay nada que deje a tu contrincante más hecho polvo que unas cuantas sesiones de Hipnosis.

5 No seas un rata con tus cartas entrenamiento. Guárdatelas si quieres, pero ten en cuenta que están ahí para ser utilizadas. Normalmente harán que las cosas giren a tu favor. Y cuando ya no te queden Pokémon, de nada te servirán.

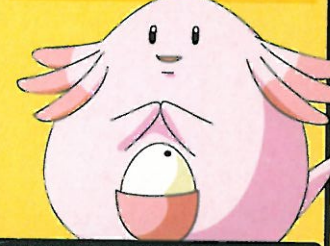
6 Destruye y Confunde. Tienes que ser avispado. Consigue la victoria con los Tornado, Poderes Extra y Evoluciones. También puedes utilizar varias cartas de entrenamiento a la misma vez, de forma que tu contrincante no tendrá tiempo ni tan siquiera de darse cuenta de lo que le ha pasado.

7 No te limites a activar a los Pokémon y esperar a que reciban golpes. Para evitar que tu contrincante salga ganando haz cambios, cura y desarrolla a tus Pokémon para que tengan una larga vida.

8 Si quieres ser un jugador potente, asegúrate de que siempre haya por lo menos una Computadora de Búsqueda en tu juego de cartas, para así salir de esas situaciones en que no tienes ni energía ni Evoluciones.

9 No es necesario tener siempre Pokémon en el banquillo. Cada partida requiere estrategias diferentes. A veces no es nada recomendable tener un banquillo lleno de bichos sedentarios.

10 No te contentes con una combinación de cartas que te funcione. Experimenta con nuevas formaciones contra contrincantes diferentes. A la larga desarrollarás tu técnica.



PARTICIPA ¿Te consideras un maestro de las Trading Cards? ¡Comparte con nosotros tu sabiduría! Mándanos listas de tus mejores barajas y explícanos sus cualidades. ¡No te olvides de adjuntar una foto!



POKÉMON PUZZLE LEAGUE

UN PUZZLE CON DISFRAZ DE PIKACHU.



Acción para un solo jugador al estilo clásico de la vieja escuela.



Parece que uno de los jugadores tiene problemas...



GRANDES MOMENTOS

QUÉ PASA: Como si no tuviéramos ya diversión de sobras con el juego en 2D, Nintendo ha añadido una versión en 3D. Prueba a jugar con ese cilindro asesino.

POR QUÉ ES GUAI: Créenos cuando te decimos que este modo en 3D llega a ponerse muy difícil, pero no por eso menos adictivo. Es pura locura tridimensional.





Dos jugadores en 3D. Es una pasada.

DE: NINTENDO | **PRECIO:** NO DISPONIBLE | **JUGADORES:** 1-2
DISPONIBLE SEPTIEMBRE
HISTORIA ¡Otro juego de Pokémon! Esta vez tiene pinta de puzzle, con toques de Tetris.

Desde la última vez que vimos *Pokémon Puzzle League* en la feria E3, le hemos seguido la pista fielmente. Estábamos deseando que llegara esta joya, pues somos fans de *Tetris Attack* de la SNES, y esto es muy parecido a ese juego de puzzles clásico.

Como si eso no fuera ya suficiente, Nintendo ha añadido una variación 3D de gran dificultad. Tanto en un modo como en otro, necesitas combinaciones de tres o más elementos para ganar a tu contrincante. La opción en 3D consiste en un cilindro que va dando vueltas. Puede que parezca difícil, pero nosotros hemos conseguido la tira de combinaciones.

Sin embargo, lo realmente interesante del juego es la opción multijugador. La acción se vuelve frenética, y te garantizamos que sudarás, sobre todo cuando tu contrincante te empiece a amontonar sus piezas. Yo que tú no me lo perdería...

TENSA ESPERA

ESTE JUEGO DE PUZZLES ESTÁ CARGADO DE SORPRESAS. SU COMBINACIÓN DE JUGABILIDAD ADICTIVA Y POKéMON LO CONVIERTEN EN UNA DELICIA.

POTENCIAL DE DISFRUTE

HEY YOU, PIKACHU!

PÁSATELO PIKA CON PIKACHU.

DE: NINTENDO | **PRECIO:** NO DISPONIBLE | **JUGADORES:** 1
DISPONIBLE SIN DETERMINAR
HISTORIA Tú hablas y él emite sonidos raros. Es un juego muy original que viene directamente de Japón, un país muy peculiar.

Desde la última vez que te mostramos *Hey you, Pikachu!* han habido novedades. La versión americana del juego está en proceso de traducción, y parece que será uno de los mejores juegos Pokémon jamás vistos.

Hey you, Pikachu! es como un Tamagochi complejo. El juego empieza en medio de un bosque y tu primera misión será encontrar al pequeño Pikachu que está durmiendo la siesta. Sólo tienes que llamarle por su nombre y despertarlo. A partir de ahí tienes que hacerte amigo de él, dándole de comer, jugando y resolviendo juntos puzzles.

No se sabe aún si Pikachu entenderá bien tus órdenes en otro idioma que no sea el japonés (por lo visto, la versión inglesa está trayendo problemas). Tampoco se sabe hasta qué punto uno tendrá control sobre las acciones. Lo único que parece claro es que será divertido descubrirlo.



Pikachu tiene cara de querer un helado de dos bolas. Dáselo sólo si se ha portado bien.





¿Alguna vez has caído en unas zarzas? Duele un poquito.



Hará todo lo que le digas. O casi.



Cuando Pika se va a dormir, puedes ver las noticias de Oak.

TENSA ESPERA

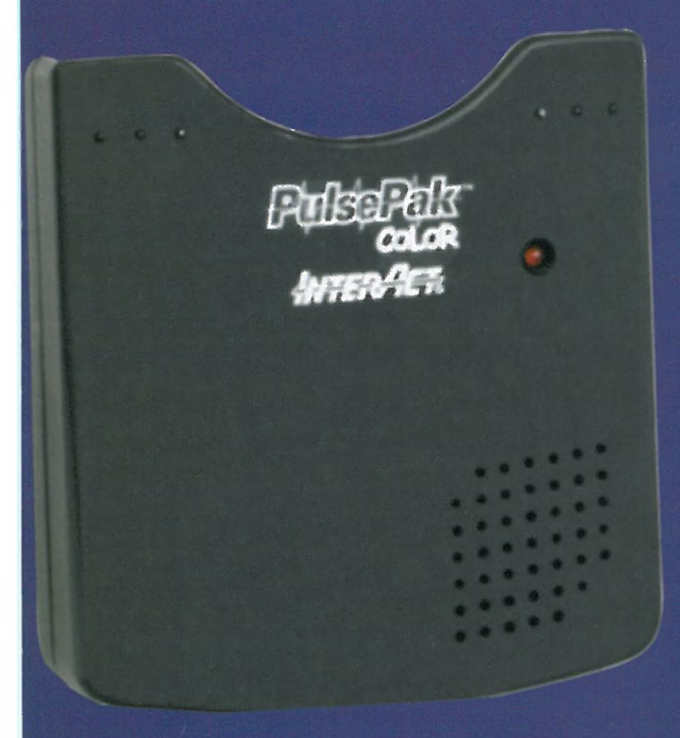
NOS VOLVEMOS LOCOS PENSANDO EN ESTE JUEGO. COSAS COMO ÉSTA HACEN QUE NINTENDO SEA DIFERENTE. ¡SALUDA PIKA!

POTENCIAL DE DISFRUTE

SUSCRÍBETE A games WORLD

CON INTERACT

Y PARTICIPA EN EL SORTEO DE UN PULSE PAK™ COLOR



Características:
- motor de vibración por pulsos para ampliar el realismo del juego
- efectos sonoros
- altavoz externo que amplifica el sonido
- vibración personalizable



Sorteo 19 Noviembre de 2000

Deseo suscribirme a games WORLD por un año (12 números) al precio especial de 3.825 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. Europa: 7.095 ptas. (vía aérea) Resto del mundo: 9.795 ptas. (vía aérea)

Nombre y apellidos: ....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P.: ....

Teléfono: ....

Forma de pago..........

❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

❑ Tarjeta de crédito.

❑ VISA (16 dígitos) ❑ American Express (15 dígitos)

N.° ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Nombre del titular: ....

Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros: ....

Calle: .... N.°: ....

Población: .... C.P.: .... Provincia: ....

N.° ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
(clave del banco) (clave y n° de control de la sucursal) (N° de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. Se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A:

Firma del titular:

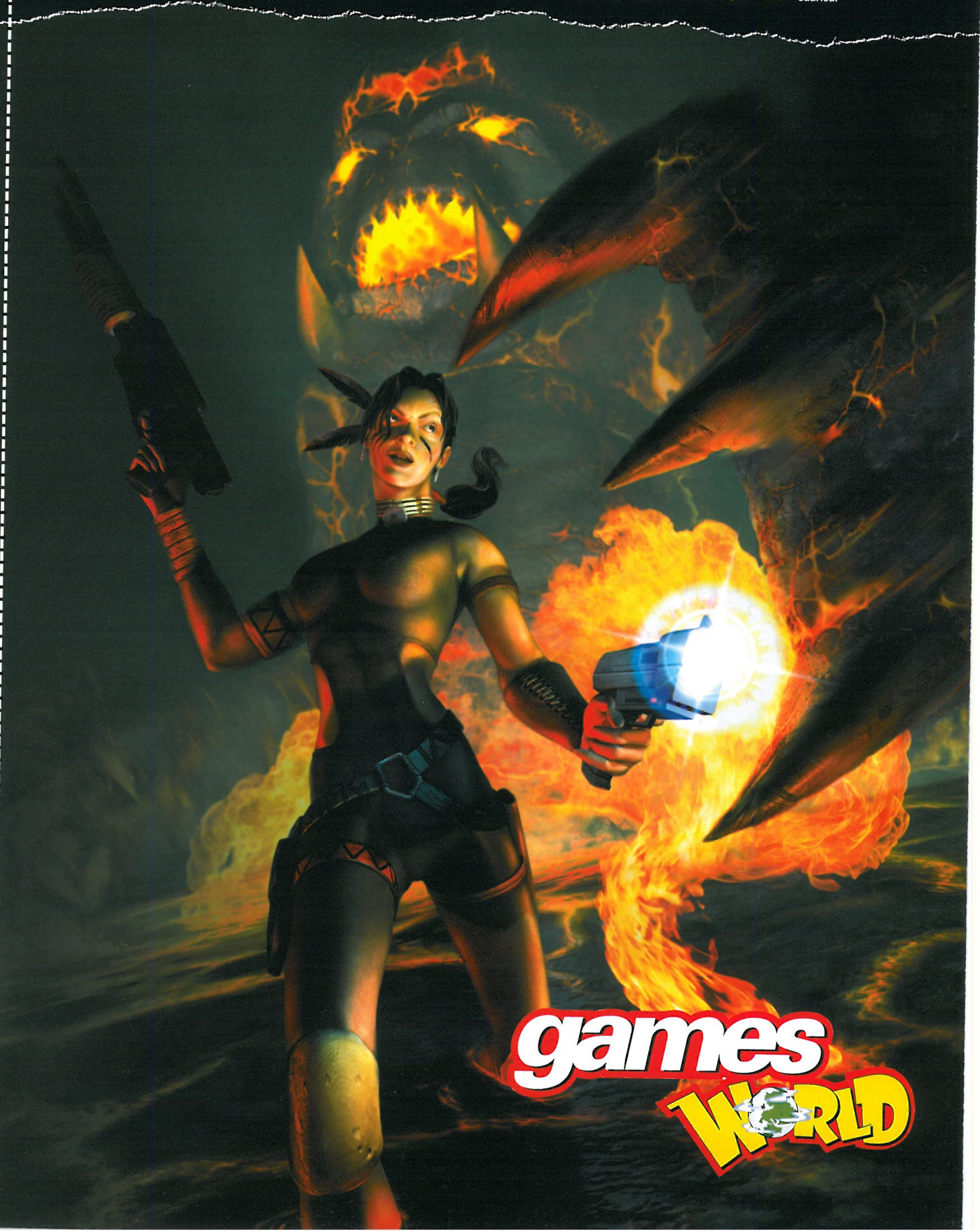
.........., a .... de .... de 199 ......
(población) (fecha) (mes) (año)

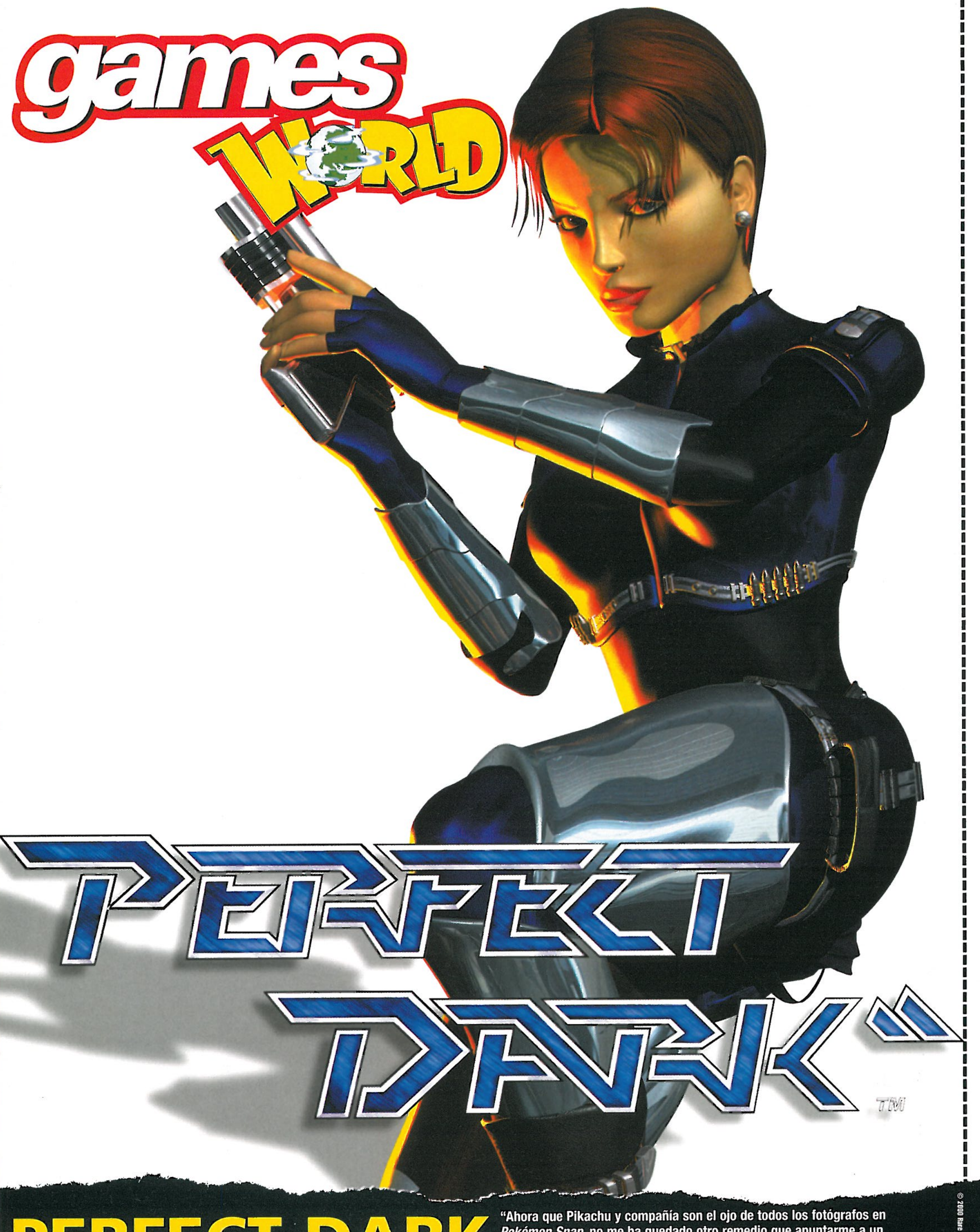
Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63

TURØK 3: SHADOW OF OBLIVION

Turok ha vuelto con… ¡una chica! Danielle es la nueva heroína de la legendaria saga sáurica.





PERFECT DARK

"Ahora que Pikachu y compañía son el ojo de todos los fotógrafos en *Pokémon Snap*, no me ha quedado otro remedio que apuntarme a un curso de modelos. ¿Qué os parece esta pose con el sol del atardecer bañando mi rostro? Creo que estoy aprendiendo..."



ZELDA 2...

El elenco de personajes más increíble está a punto de llegar a tu N64. Prepárate para el baile de máscaras más sobrecogedor desde *Eyes Wide Shut*.

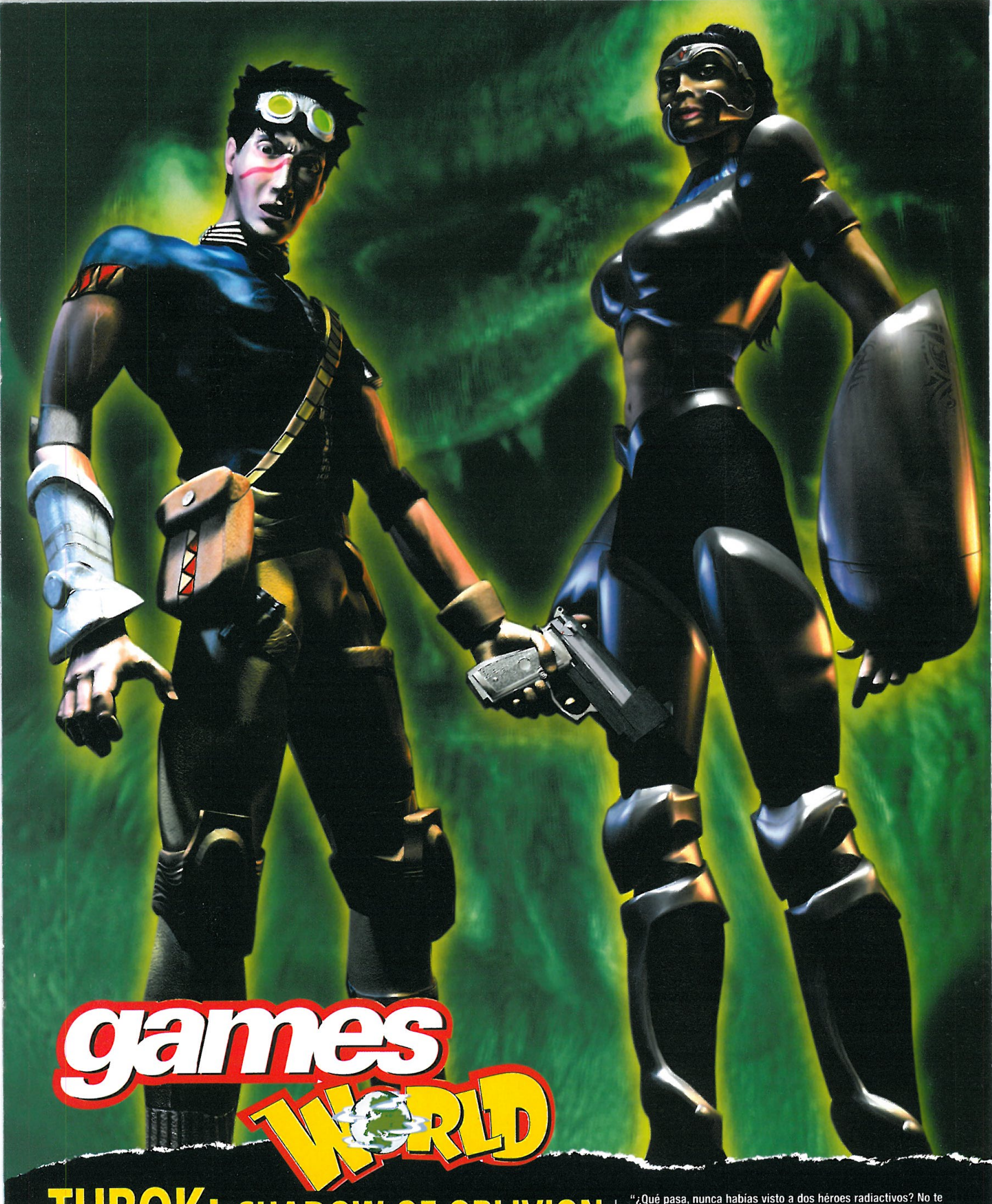

games WORLD


games WORLD
PERFECT DARK™
PARKING



PERFECT DARK

"Sé lo que estás pensando... Provocativa, sensual, sexy... Sí, así soy yo, para qué negarlo. Me he convertido en la chica Nintendo del año. Mi astucia, mi valor... mis enormes ojos azules... Los chicos de Rare han puesto una pizca de todos sus amores platónicos en mí para darme este look. Sólo tengo una queja contra ellos. ¿Qué demonios es ese moco que siempre me cuelga de la oreja y por qué no me lo limpian nunca? Parezco "Algo pasa con Mary"..."



TUROK: SHADOW OF OBLIVION

"¿Qué pasa, nunca habías visto a dos héroes radiactivos? No te rías, no sabes lo que nos cuesta mantener este moreno color verde todo el año..."

ANALIZAMOS LOS ÚLTIMOS LANZAMIENTOS PARA N64 Y GAME BOY

VERSIÓN GAMMA

¡CONFÍA EN NOSOTROS!

Nuestras *reviews* te ayudarán a decidir por qué juegos vale la pena que empeñes la pierna protésica de tu hermanita.

Atención a:
Esta marca sobre púrpura. Sirve para señalar un aspecto negativo del juego.

Atención a:
Este símbolo. Significa que valoramos positivamente cierto aspecto del juego.



Un salto espectacular para una pelota tan fácil.









Practica tus jugadas en el campo de entreno. Es una experiencia un poco solitaria, pero vale la pena por los resultados que te dará a la hora de jugar.



El juego está repleto de elementos que puedes configurar, incluyendo formaciones y tácticas.



¿Qué táctica es esa? Cinco delanteros, tres medio campistas y dos defensas. Qué locos.



ISS MILLENNIUM

El mejor juego de fútbol de la historia llega por fin en su nueva versión. ¿Pero realmente ha valido la pena la espera?



El truco para los tiros de falta es, en teoría, un toquecito leve al botón de chute. En teoría.

¿Un portero con el número 13? ¿Es una buena idea eso?



Como *ISS* siempre ha utilizado nombres falsos de jugadores, no se puede limitar a mejorar la jugabilidad (que ya es casi perfecta) para convencernos de que vale la pena pagar por esta nueva versión. Lo que ha hecho Konami esta vez es añadir un modo Carrera.

En el recuadro "Conviértete en un profesional" de esta reseña te mostramos de qué se trata. Por ahora, te decimos que, aunque tiene una pinta algo artificiosa, no está nada mal, y puede llegar a enganchar.

SOBRE EL TERRENO

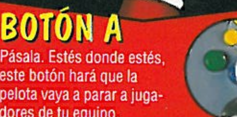
El juego en sí es muy parecido al original, de forma que los expertos en ese juego se desplazarán bien, notando sólo algunos pequeños cambios. Hay que decir que no todos los cambios que se han efectuado son buenos.



Para empezar, nos pareció que esta nueva versión era más lenta que *ISS 98*, hecho que quedó confirmado cuando desempolvamos el antiguo juego y lo comparamos. *Millenium* tiene un ritmo más tranquilo, y al cabo de poco tiempo se ven los puntos débiles que esto conlleva. Es un juego mucho más táctico que el anterior, con el acento en crear una buena defensa y sacar partido de los huecos, más que no en los tiros largos y las habilidades de jugadores individuales. Parece mucho más difícil de terminar. Ya no existen los goles fáciles desde fuera del área, y a la vez

CONTROLES

Si tienes los dedos sudorosos perderás.



BOTÓN A
Pásala. Estés donde estés, este botón hará que la pelota vaya a parar a jugadores de tu equipo.



BOTÓN B
Chuta a puerta cuando te encuentras en la mitad contraria del campo. Si estás en tu campo, sirve como despeje.

GATILLO Z
El gatillo, en combinación con el botón "R", sirve para cambiar la táctica.



BOTONES C
C-arriba es el botón de pase al hueco, C-abajo para correr, C-izquierda y C-derecha para filigranas.





BOTÓN R
Con este botón puedes seleccionar a otro jugador. También apunta manualmente, si lo dejas apretado.



¡AJÁ! UN CONSEJO Cuando vayas a lanzar un corner, pulsa C-abajo para que tus jugadores se adelanten a tus contrincantes.

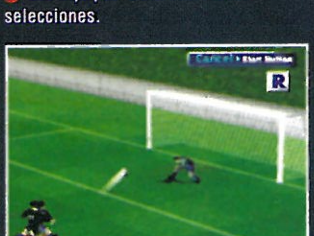


Los equipos continúan siendo selecciones.



El modo Carrera tiene un aspecto muy básico y simple.





Los comentarios y celebraciones acompañarán a tus goles.



Puedes escoger jugar de negro, como si fuera el equipo de árbitros.

es difícil meter un gol una vez consigues romper la defensa. Muchos de los goles vienen de jugadas tácticas. Esto lo hace sin duda mucho más realista, pero a la vez le quita un poco ese elemento de sorpresa.

PERO...

Pero el sentido que tiene todo esto es llevar el juego a otro nivel, cosa que se consigue. A los veteranos del *ISS* les encantará esta nueva edición, por el reto extra que supone, mientras que a los novatos les impactará su complejidad, sin necesidad ya de pasar antes por el bestialismo de *ISS 98*. Ahora *ISS* ha conseguido convertirse en el juego de fútbol más técnicamente realista de todos los tiempos.

JUGADAS FLUIDAS

ISS siempre ha sido el rey de las virguerías complejas, y *Millenium* llega a límites insospechables.



Pulsa C-abajo en el momento en que un jugador esté a punto de recibir la pelota y su reacción será dejarla pasar o saltar por encima, dejando que vaya a parar, con un poco de suerte, a otro de tus jugadores.



Pulsa C-izquierda de espaldas a la portería sin tocar el joystick. Tu jugador tirará la pelota hacia arriba. Cuando la pelota esté en el aire, tira del stick hacia atrás y vuelve a pulsar C-izquierda. Tu jugador dará un cabezazo goleador.



Pulsa y mantén pulsado el pase al hueco (C-arriba), y uno de tus jugadores empezará a correr, arrastrando con él a un defensa. Pulsa R y verás que otro jugador será el que se ponga a hacer la carrerilla, y podrás aprovechar el espacio.



Para driblar y hacer escapadas empuja el stick analógico y pulsa C-abajo dos veces. También puedes pulsar C-abajo para saltar por encima de la bola cuando estés corriendo, para así confundir a los defensas.



¡AJÁ! UN CONSEJO Cuando defiendas las pelotas altas en tu mitad de campo, utiliza C-izquierda + el stick analógico para alejarla. Si utilizas A, normalmente acaba en pies de tus contrincantes.





SÍ, ISS MILLENIUM ES EL MEJOR JUEGO DE FÚTBOL QUE HEMOS VISTO. ¡YA ES OFICIAL!

LAS MEJORAS

¿Exactamente qué es lo que es nuevo y qué hay de diferente? Para empezar, esto...

ES MÁS DIFÍCIL

- La defensa es mucho mejor: los jugadores te cierran el paso de forma más rápida, y son más efectivos.
- Los porteros son mejores: son más difíciles de despistar y son buenos también a larga distancia.
- Es más difícil ganar los partidos.
- Marcar un gol se vuelve mucho más complicado. No marcarás desde fuera del área de portería.

CONVIÉRTETE EN UN PROFESIONAL

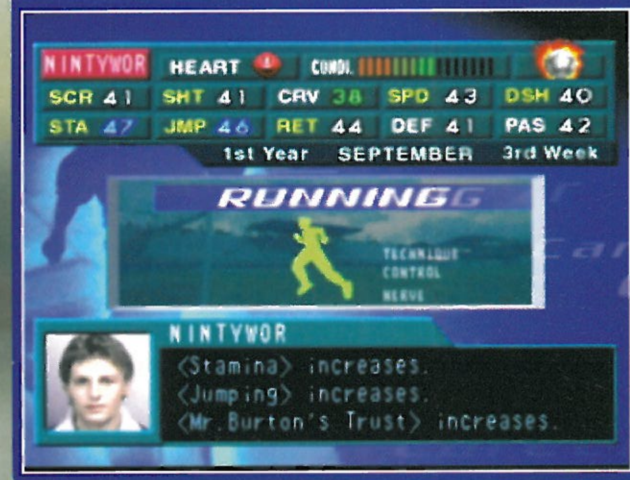
Tu primera reacción ante el modo Carrera será quedarte de piedra. Después tendrás la impresión de que es un palo, entre otras cosas por la gran cantidad de diálogo que te tienes que tragar. Poco a poco te irás dando cuenta de que no llegas a jugar mucho a fútbol, y que en realidad este modo trata de otras cosas. Finalmente, puedes llegar a encontrarle la gracia y acabar enganchándote.

La estructura es muy simple. Pones tu nombre, el nombre del club, altura, posición que prefieres, etc. y ya estás listo para empezar como jugador aspirante a profesional. A continuación te presentan a los entrenadores, a futbolistas que jugarán contigo y también a una posibilidad de ligue. Sí, lo has oído bien. Aparte de entrenarte es importante que tu estado de ánimo esté subido, y esto se consigue mediante vacaciones y mediante el acto de ligar con las chatis. Pero no te pases, porque entonces repercutirá negativamente en vez de positivamente. Y si tomas una actitud demasiado chula, la chati que hayas conseguido te dejará, y esto también tendrá un efecto negativo a la hora de jugar. Ay, las mujeres...



▲ Ligar con las chatis es un elemento muy importante para progresar en el juego.

▼ La clave para el éxito es subir tu nivel de resistencia física, para así poder entrenar más horas.





◀ Hay muchos campos donde competir, y todos son diferentes.

«ISS HA CONSEGUIDO CONVERTIRSE EN EL JUEGO DE FÚTBOL MÁS TÉCNICAMENTE REALISTA DE TODOS LOS TIEMPOS»

LOS FANS TENDRÁN QUE CUESTIONARSE SI QUIEREN UN RPG APARTE DE UNAS PEQUEÑAS MEJORAS EN LA JUGABILIDAD.

GRÁFICOS Son algo borrosos, pero es la mejor animación que hemos visto en un juego de deportes.

SONIDO Los comentarios son en inglés, pero el clima general que se crea es realista.

RENDIMIENTO No supone un gran avance respecto a *ISS 98*, pero los cambios impresionan igualmente.

JUGABILIDAD El mejor juego de fútbol para cualquier plataforma ahora es mejor y más difícil.

DIFICULTAD Contra la consola es dificilísimo, y el modo Carrera no es tan sencillo como parece.

DURABILIDAD Un buen juego de fútbol no resulta nunca aburrido y éste, además, tiene de todo.



¡AJÁ! UN CONSEJO Crea espacios en el terreno mediante parejas de jugadores (pulsa C-derecha). Es más difícil en *ISSM*, pero sigue funcionando.



DE	RARE	PRECIO	N/D
DISPONIBLE	SÍ	JUGADORES	1-2
RUMBLE PAK	✓	TRANSFER PAK	✓







▲ Dispara contra cada objetivo sólo una vez para conseguir una alta puntuación. No conseguirás nada malgastando balas.

PERFECT DARK

¿Eres lo bastante mujer para esto? Es más duro que dar a luz.

¿HAS ACABADO LAS MISIONES? ECHA UN VISTAZO A LA CUARTA PÁGINA Y DARÁS CON LOS ARCHIVOS SECRETOS. AHORA, DISIMULA...

Ésta no es una conversión para Game Boy de las archiconocidas hazañas de Joanna en la N64. Y ni por asomo te encontrarás con los mismos escenarios. Se trata de una misión completamente original con agentes secretos, que nos lleva hacia atrás en el tiempo, justo antes de los eventos que presenciaste en la N64.

Como ya te contamos en el número anterior, la primera cosa que notarás es el cambio de perspectiva. La Joanna de la N64 sólo mira hacia adelante, mientras que la nueva puede mirar por encima del hombro y hacia atrás. Lo que ignorábamos el mes pasado es la gran variedad de juegos que se han introducido en *Perfect Dark*. Es cierto que la perspectiva en tercera persona es algo cotidiano, pero hay cantidad de secciones donde puedes visualizarlo todo al completo.

EN UNA MISIÓN...

La estructura general es similar a la de la N64. En aquella, los niveles estaban constituidos por las misiones, mientras que en ésta las han añadido como pruebas para avanzar. A pesar de

¡AJÁ! UN CONSEJO Nunca corras como un loco, pues no conseguirás nada. Em vez de eso, acosa a tus enemigos de cerca



Así empieza el viaje... y es endiabladamente difícil desde el primer paso.



Registra siempre a los muertos. Ellos son tu principal fuente de abastecimiento de mercancías. Triste pero cierto.



¿ES JOANNA MEJOR QUE SNAKE?

¿Es *Perfect Dark* superior a *Metal Gear Solid*? Ambos juegos son sobre agentes secretos de alto rango, cada uno con sus cualidades y defectos. Vamos a confrontarlos para ver cuál de los dos sale ganando



Sin duda alguna, se trata de un juego excelente. Pero la cuestión es: ¿es el mejor?

GRÁFICOS Ambos tienen una apariencia fabulosa. *MGS* te permite ver más cosas en la pantalla; por otro lado, *PD* parece algo mejor y posee unos escenarios mucho más espaciosos, pero tiene un área de visión muchísimo más reducida, lo que te hace sentir corto de vista. Será mejor que dejemos que seas tú quien decida. En este caso se trata de una opción personal. No obstante, nosotros preferimos *PD*.

JUGABILIDAD Tanto Snake como Joanna son muy cómodos de controlar. Snake dispone de unos pocos movimientos más, pero Joanna lleva con ella una gran variedad de estilos de juego. Ajustado, pero el uso de tantos tipos de disparo diferentes por parte de *PD* deja atrás a Snake. El Sr. Solid queda en segundo lugar.

EXTRAS *MGS* no puede competir contra *PD* en este campo. *MGS* contiene algunos toques geniales, pero admitámoslo ¡*PD* los tiene a montones!

ello, los niveles dejan de ser como los conocemos a medida que las cosas se empiezan a poner crudas: aparecen nuevos modos de juego y las localizaciones cambian de súbito. Es un mundo de dolor donde todo gira a un ritmo acelerado y tiene poco que ver con los estrictos niveles de *Perfect Dark* para la N64.

¡OH CIELOS, ESTOY SALVADO!

Podemos dar las gracias a Rare porque el juego salva automáticamente la partida al llegar a ciertos puntos, lo que significa que no tendrás que terminar una



Él área de entrenamiento te enseña cómo evitar a los guardias, practicar para ser más efectivo y salvar de la silla eléctrica a un puñado de pobres desgraciados.

CONTROLES



Si quieres llevarte bien con Jo deberás aprender todos sus movimientos.

D-PAD Mueve al agente secreto por todas partes con mucho sigilo.

BOTÓN A El botón de acción y disparo.

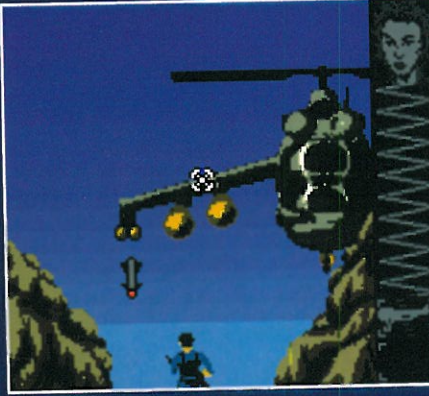
BOTÓN B Con este botón recargas tus armas.



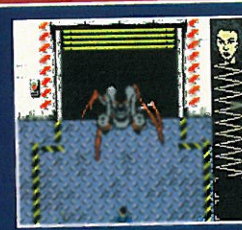
SELECT/START Select: Registra a los cadáveres para recoger cosas útiles. Start: Accedes a la pantalla de inventario.

LOS JEFES Y ALGO MÁS

Los jefes de final de nivel son, sin duda, los momentos más difíciles del juego. Cuando te encuentres con Octopus Prime tu sangre se helará y entrarás en un combate infernal.



Utiliza el botón B para parar y apuntar al enemigo.



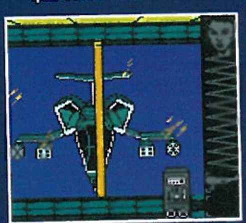
El Cyborg: Una vez controlado, no es tan difícil.



Mink Hunter: Fácil hasta que se cabrea.



Octopus Prime: Este bicho es una pesadilla.



A su lado, Octopus Prime parece un cachorrito.



TRAMPOSO SIN REMISIÓN

Si conectas a tu Joanna de GB con la de N64 conseguirás trucos para las misiones individuales, desde detalles divertidos a revelaciones increíbles.



Salva tras cargar para no perder los trucos.

Encubrimiento: Tú mismo decides cuándo y dónde ser invisible.



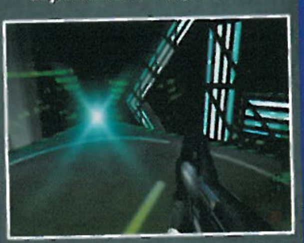
Las reglas del Marqués de Queensbury: Los enemigos no disparan, solamente propinan puñetazos.



Puños de huracán: Golpéales más rápido de lo que lo haría Tyson.



Rastreador de armas: encuentra alijos de armas. Muy útil.



Todas las armas: si tienes dificultades, es lo mejor que hay.

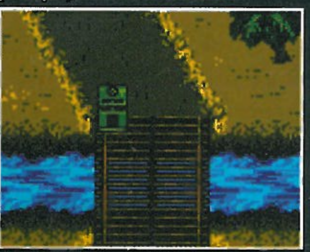
¡AJÁ! UN CONSEJO Irrumpe en las habitaciones por las puertas y, si te descubren, haz marcha atrás rápidamente. Sólo funciona en los primeros niveles.

¿MISIÓN IMPOSIBLE?

A veces es algo difícil discernir dónde acaba una misión y empieza otra, debido a la variedad de modos de *PD*. Dicho esto, ¿a quién le importa? Es fantástico encontrarte haciendo un poco de todo. Aquí tienes algunas áreas representativas que tendrás que superar para hacer que Joanna llegue sana y salva al juego de N64.


El punto de salida se encuentra en la jungla. Si no matas ya desde el principio, vas a sufrir mucho.


Navegando por los rápidos en un bote sembrando dolor y aflicción.


Un nivel no muy difícil en el que has de conducir por la jungla.


Decidido: nuestra parte preferida es la del francotirador. ¡Es tan diver-


La fábrica donde se recicla plástico y metal.


dataDyne: Muy limpia y moderna, con robots pululando por toda compañía.


Pelagic 1: aquí empiezas desarmado y con dos guardias al lado de la litera.


En el instituto Carrington deberás volverte un experto en colocar bombas.

¡PISTOLAS PARA CHICAS!

No hay tantas pistolas ni aparatejos en *PD GB*, pero lo que hay funciona muy bien en relación con el contexto del juego. Recargar es realmente un problema, así que vigila las municiones y, a ser posible, usa siempre la escopeta para la situaciones peliagudas. Es perfecta y, además, te permite registrar a los muertos.


Esta chica tiene clase. Se pelea con este atajo de bestias y todavía está guapa.


Una típica imagen del Amazonas.

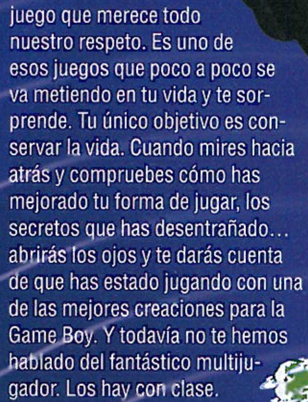
misión entera con una sola vida (cosa que era casi imposible, lo reconocemos). Aunque continúa habiendo un grado alto de dificultad, ésta ha sido compensada por estos puntos para guardar razonablemente (que no generosamente) colocados.

¿A qué viene todo este rollo de los puntos para guardar? Simplemente porque cuando juegas por vez primera, te frustras en repetidas ocasiones a medida que los niveles se vuelven más y más exigentes. Bueno, esto ocurre hasta que aprendes a matar de un solo disparo a cualquier cosa que se mueve. ¡Bien! Todo empieza a tener sentido cuando descubres que esto es lo más importante en el juego. Es necesario para poder pasar de nivel.



CORRE COMO PUEDAS

Quizá la dificultad de la que te estamos hablando te ha desencantado, pero piensa que el juego en realidad no es injusto, sólo exigente. De hecho, nos encontramos ante un juego que merece todo nuestro respeto. Es uno de esos juegos que poco a poco se va metiendo en tu vida y te sorprende. Tu único objetivo es conservar la vida. Cuando mires hacia atrás y compruebes cómo has mejorado tu forma de jugar, los secretos que has desentrañado... abrirás los ojos y te darás cuenta de que has estado jugando con una de las mejores creaciones para la Game Boy. Y todavía no te hemos hablado del fantástico multijugador. Los hay con clase.

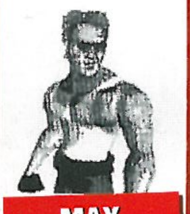

Como ocurría en la versión de la N64, hay mucha sangre y muertes salvajes.


Los escenarios están muy bien diseñados, pero actúan como decorados.

"ESTÁS ANTE UNA DE LAS MEJORES CREACIONES PARA LA GAME BOY"

LOS BUENOS, LOS MALOS Y LOS TREMENDAMENTE FEOS

Nos encanta. Te presentamos a los protas del juego. No hay necesidad de que los desbloquees, pero sentirás una gran satisfacción cuando lo logres.


MAX DANGER


DANIEL CARRINGTON


MINK HUNTER


MAX DANGER


ATTACK CYBORB


JOANNA DARK


OCTOPUS PRIME


MINK HUNTER

¡AJÁ! UN CONSEJO

Los enemigos que se hallan en un nivel diferente (un pasadizo superior o inferior) no pueden devolverte el disparo, así que aprovéchate de la situación.

LO MÁS MOLESTO DE ESTE TRAJE ES EL BRILLO DEL PENDIENTE

¡EXTRA EXTRA, TODO SOBRE NUESTRA HEROÍNA!

¿Has jugado las misiones individuales hasta la saciedad? Entonces estás preparado para descubrir más secretos. Atrévete con los minijuegos que has ido desbloqueando poco a poco. Algunos son excelentes, otros no tanto, pero si te los pasas, accederás a más extras (básicamente, para el multijugador).

Campo de Tiro – Prueba tu puntería en el campo de tiro.
Control de Puertas – ¿Te acuerdas del juego Simon? Esto es una versión.
Cruzando el río – Un *shooter* en primera persona con scroll lateral.
Modo Francotirador – Diversión con el rifle francotirador.
Pelagic 1 Huida – Genial, aunque corta, sección de vuelo.
Combate a los jefes – Pelea de nuevo contra los jefes... ¿están locos?



Como en el modo de Entrenamiento, si aciertas a varios blancos, la acción se vuelve más dinámica y aparecen trampas que pretenden despistarte.



Sigue los colores y reproduce la combinación. Simple.



Parece de locos: ¡vuelve a enfrentarte a los jefes!



SIMPLEMENTE, NO TIENE SENTIDO

Error, error... Esto es lo que debe pasar por la cabeza de Joanna tras superar esta aventura. Si has leído el texto sabrás que las misiones que aparecen en la GB están situadas anteriormente a las de la N64, pero las dos historias no concuerdan. ¿Cómo puede ser? Resulta que en la N64 Joanna nunca había presenciado un combate real, nunca había visto a un alienígena y definitivamente, ¡nunca había hablado con alguien llamado Elvis! ¡Sí, hay de esto y más en la GB!



¿DE QUÉ VA LA HISTORIA?

Lo primero que debes saber es que la trama se sitúa con anterioridad a lo que ocurría en la N64. Nuestra agente favorita va a América del Sur a saborear sus primeros combates reales sin simuladores. Va a investigar en la floreciente dataDyne, un empresa con intenciones peculiares. Allí se han dedicado a criar cyborgs de modo ilegal, o esto es lo que parece, y Joanna debe parar la cadena. De todas maneras, las cosas no son siempre lo que parecen (como mínimo en los juegos). Así empieza una nueva aventura por el mundo de las corporaciones malignas, los alienígenas y la maravillosa y astuta agente Dark.



ES INCREÍBLE LO QUE RARE HA CONSEGUIDO METER EN LA GAME BOY.

GRÁFICOS Joanna a veces parece un bicho raro, pero los gráficos son bonitos y el juego es muy suave.

SONIDO Fantástico, teniendo en cuenta que es la Game Boy. Los efectos sonoros cuando recargas el arma son fantásticos.

RENDIMIENTO Rumble Pak, GB Printer, multijugador, diálogos, escenas de vídeo... ¡Guau!

JUGABILIDAD No podrías pedir más a un shooter. Rare ha incluido todo, y un poco más.

DIFICULTAD Duro, muy duro. Si no eres un maestro al apuntar desde el principio, no vas a llegar a ninguna parte.

DURABILIDAD Si quieres verlo todo, va a llevarte un tiempo. De todas maneras, perseverarás por la diversión y





Recuerda que ciertas armas como el Lanzacohetes y el Disrupter destruyen a los enemigos, pero no te dejan opción para registrar los cadáveres. Si necesitas provisiones, ¡no las uses!

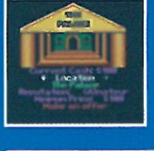
GAME BOY COLOR | DE: CODEMASTERS | PRECIO: N/D | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1-2 | PRO POOL

PRO POOL

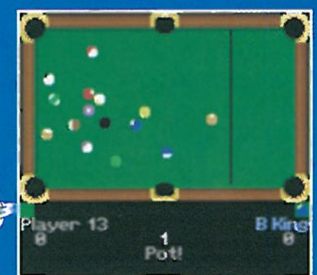
¡Prepara tu taco y haz una carambola!

De acuerdo, no parece muy atractivo, pero esta pequeña joya es lo que necesitabas para la Game Boy. Tanto para jugar solo contra la CPU, con diferentes niveles de dificultad, como para partidas contra amigos, va de maravilla.

Hasta tiene un modo de apuestas donde puedes jugarte las pelas (de mentira) por tus victorias. Una vez has aprendido a controlar tu juego, hay muchas posibilidades para practicar a fondo con el taco.

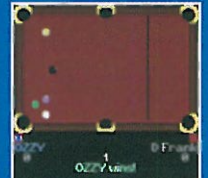


Cuando seas un experto, haz alguna que otra apuesta.



No hay taco, pero es como si lo hubiese.







GRÁFICOS Muy sencillos, pero fieles a la mesa de billar.

JUGABILIDAD Es más profundo de lo que parece.

DURABILIDAD Engancha enseguida.

PUNTUACIÓN 84%

GAME BOY COLOR | DE: UBI SOFT | PRECIO: 5.995 | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1 | HYPE

HYPE: THE TIME QUEST

Un *Zelda* de plástico

La nueva licencia de Ubi Soft nos propone un reencuentro con los héroes de plástico de nuestra infancia, los "clics" de Playmobil.

Esta licencia estará cubierta con dos títulos: *Laura* (la versión playmobil para chicas), que saldrá el mes que viene, y *Hype*, el título para chicos que te presentamos aquí, un juego de plataformas que da una vuelta de tuerca al género. Ante la amplia oferta de plataformas en GB, *Hype* apuesta por incorporar elementos propios de un RPG. Así, además de saltar, superar obstáculos y combatir enemigos, deberás entablar relaciones con los habitantes que vayas encontrando, recolectar dinero que te permita comprar o intercambiar ítems y buscar pistas con las que resolver puzzles.

Aunque no estamos ante un nuevo *Zelda* (el listón es demasiado alto), este nuevo título resulta de lo más interesante y entretenido.



Los habitantes tienen algunas respuestas a los puzzles.



El salto de Hype es muy potente.

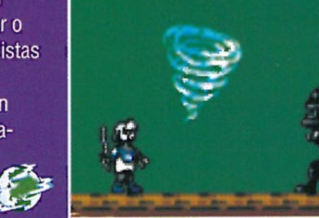




Entabla conversaciones con los hogareños habitantes.







GRÁFICOS Entornos fantásticos y personajes atractivos.

JUGABILIDAD La mezcla de géneros le da frescura.

DURABILIDAD 19 misiones no están nada mal.

PUNTUACIÓN 81%

GAME BOY COLOR | DE: TAKE 2 | PRECIO: 6.490 | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1 | ULTIMATE PINBALL

ULTIMATE PAINTBALL

No te confundas, esto no es una máquina del millón.

Este juego puede ser de todo menos bonito y la jugabilidad no es de lo mejor. Lo más interesante es que mueves el cursor por un escenario de lo más sencillo y lo manchas todo.

Sí, hay algo en este juego que te atrae una y otra vez. Así que no puede ser tan malo, aunque no va a tener nuestro apoyo.





Las granadas son útiles, puesto que dispersan a los grupos (como ya deberías esperar). ¡El único problema es que alargan el juego!

Dispara a la cruz para incrementar tu salud.



Esta redonda azul es una granada. Puedes disparar, pero no esquivarla.

Puedes divisar al enemigo en esta mapa.





GRÁFICOS Visualmente, es un juego feo.

JUGABILIDAD Muy básico, muy típico.

DURABILIDAD Puede que le cojas cariño.

PUNTUACIÓN 50%

¡AJÁ! UN CONSEJO: Ultimate Paintball: Mientras no divises a nadie, mantén el punto de mira bajo. Cuanto más lo subas, menos resguardado estarás.

GAME BOY COLOR | DE: UBI SOFT | PRECIO: 5.990 | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1-2

CARL LEWIS

CARL LEWIS ATHLETICS 2000

Pon tus pulgares a prueba

Con un total de 14 modalidades incluidas, cada una de ellas más difícil que la anterior, tendrás que demostrar si de verdad tus dedos están hechos para la alta competición que supone *Carl Lewis*.

No sólo necesitarás velocidad, sino también precisión. Como el resto de juegos "olímpicos", éste se juega martilleando A y B a revoluciones frenéticas, pero siempre teniendo en cuenta, además, el momento justo de dar el salto o de hacer el lanzamiento, y cuidando también el ángulo de acción, según la prueba de que se trate. En pocas palabras, no lo tendrás fácil en ninguna competición.



▲ Los gráficos de fondo no son bonitos, pero los de los personajes están perfectamente detallados.

Las pruebas incluidas son salto de longitud, de altura y de pértiga, 100 y 200 metros lisos, 110 y 400 metros vallas, carreras de 400 y 1500 metros, lanzamiento de bala, jabalina y disco, y hasta carreras de relevos. Como es habitual, no tienes acceso al decatlón completo desde el principio, y es mejor que te hagas a la idea desde ahora de que necesitarás entrenar duro para conseguir algún récord.





Pero mientras tus dedos se ponen forma, puedes conectar tu GBC vía Cable Game Link a la de algún amigo y jugar partidas por turnos, o transferir códigos con la Ubi Key, para abrir una última prueba sorpresa.

EL QUE PERSEVERA...

Cada prueba se lleva a cabo mediante una combinación de los botones A y B, y pulsando el D-pad en cierto momento; pero tendrás que intentarlo muchas veces para entender qué es lo que hay que hacer exactamente, y cuándo hay que hacerlo.

GRÁFICOS El atleta y sus movimientos son espléndidos.

JUGABILIDAD 14 pruebas son suficientes.

DURABILIDAD Intentarás superarte

PUNTUACIÓN 79%

GAME BOY COLOR | DE: UBI SOFT | PRECIO: 5.990 | DISPONIBLE: SÍ | JUGADORES: 1-2

BARÇA MANAGER 2000

BARÇA MANAGER 2000

La fiebre de los fichajes llega a tu GB.

Todos sabemos que el fútbol no es sólo un deporte, sino también uno de los mayores espectáculos del mundo y uno de los negocios más rentables y difíciles. Y aunque parezca demasiado, Ubi Soft lo ha comprimido y lo ha metido todo en su último título.

Con *Barça Manager 2000* ocurre lo que suele ocurrir en estos casos; el título es demasiado ambicioso y, aunque te permita abarcar casi todas las dimensiones del deporte rey, en cada parte encontrarás faltas notables. Nada grave para un amante de los juegos de fútbol que no se conforma con jugar los partidos, sino que quiera realizar fichajes y promocionar nuevos jugadores, pero los datos de los equipos y jugadores no están actualizados para la gestión, y el campo resulta un poco oscuro para jugar.

Sin embargo, el tipo de juego es, a pesar de sus fallos, una gran idea.

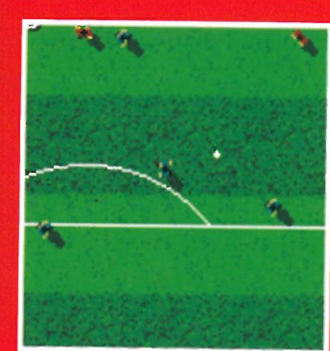
Escoges un equipo y tienes que afrontar distintos torneos en partidos con una fecha fija; mientras tanto, puedes realizar traspasos, tratando de incorporar a tu equipo a las mejores figuras de los clubes europeos. Por lo tanto, no todo depende de lo que hagas en el campo, sino también de tu labor administrativa. La verdad es que tendrían que notarse las diferencias entre un jugador y otro para que todo esto tuviera más sentido, por lo que seguro que después de haber hecho un fichaje muy costoso te esforzarás más en jugar bien para no arruinar a tu equipo.



TÉCNICAS DEL DUELO



Recuerda que si estás en apuros, puedes pulsar A mientras arremetes contra un jugador por detrás y, con ello, hacerle falta. Cuando saques de portería, deja pulsado A para llegar más lejos y usa el D-pad para darle efecto a la pelota.





◄ Puedes ver la repetición de todo lo que has hecho en los últimos segundos con sólo pulsar Select.

▼ Observa las cifras de tus jugadores antes de ir de compras.

◄ A medida que avanza la temporada, puedes consultar la tabla de resultados.



GRÁFICOS El campo es oscuro y los jugadores simples.

JUGABILIDAD Doble: campo y finanzas.

DURABILIDAD Depende de tu papel

PUNTUACIÓN 81%

¡AJÁ! UN CONSEJO **Barça Manager: No te apures por hacer fichajes hasta que no domines el modo de juego.**

¿BLOQUEADO EN ESE MALDITO NIVEL? NO LLORES, TESORO. HA LLEGADO...

EL DESATASCADOR

¡TRUCOS DE FÁCIL LECTURA!

Siempre llamamos a los botones con el mismo nombre para que sepas cuál debes pulsar.

Lateral Izquierdo (L)
Lateral Derecho (R)
C-arriba, C-abajo, C-izquierda, C-derecha
AyB
Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo
Gatillo-Z

Derrota a todos los jefes de...

ZELDA: OCARINA OF TIME

Un puñado de jefes, de los mejores de la historia de los videojuegos, intentan cortarle sus entrañables orejas puntiagudas a Link. Al igual que ocurría en los demás juegos de Zelda, los jefes no son huesos duros de roer... bueno o, al menos, cuando sabes qué es lo que tienes que hacer. Da un paso en falso y acabarás hecho picadillo. Si lo que quieres es vencer fácilmente a los jefes, agarra la espada de Biggoron tan rápido como puedas durante el juego, puesto que ésta duele más que la espada pequeñita de Link. Perfecto, ¡que empiece el juego!



LA REINA GOHMA

La primera jefa reside en el árbol Deku ¡y no es muy atractiva que digamos! Afortunadamente, se te invita a entrar en acción con buenos modales. Debes usar el Tirachinas y golpear a la reina araña en el ojo hasta que éste se vuelva rojo. Luego sácale el ojo usando la espada. ¡No te quedes ahí en medio o lanzará a sus criaturas contra ti!

EL REY DODONGO

Mientras te paseas por la Caverna de Dodongo, éste va a tratar de darte caza al caer en su guarida. Cuando abre la boca para saborear tus carnes, obséquialo con una buena bomba. Luego golpéale la cabeza con la espada cuando caiga al suelo. Para entonces ya estará rojo de ira y dará vueltas como un maníaco. Ve con cuidado y mantente en la zona del camino donde no hay lava para evitar sus movimientos. Con tres ataques realizados con bombas o con la espada le volarás la cabeza.

BARINADE

La barriga de Jabu-Jabu es muy antiestética. ¡Y este jefe es un incordio! La clave para derrotar a Barinade se encuentra en usar Z para disparar. Así puedes mantener las distancias y ser muy certero. Apunta con el bumerán al centro de Barinade y dispara como loco. Él, a su vez, va a lanzarte sus pseudo-medusas. Destrúyelas y lo convertirás en un ser vulnerable. Todo lo que te resta por hacer es dejarlo K.O. con el bumerán dándole en la barriga, luego acaba con él usando la espada. Nota: No intentes dispararle cuando caiga al suelo, ¡te quedarás frito!



EL FANTASMA GANON

El primer jefe con el que te tropiezas al convertirte en adulto es una pesadilla hasta que descubres cómo comportarte antes sus fantasmagóricas técnicas. Habita en el Templo del Bosque y entra y sale de los cuadros como Pedro por su casa. Dispárale con el arco cuando salga de uno de los cuadros (se pondrá morado). Después del tercer impacto él mismo vendrá a hacer los honores del modo adecuado. Pulsa Z y lánzale sus propios rayos en su contra. Cuando caiga, traspasa a la bestia con la espada ¡y llévalo a los infiernos!

VOLVAGIA

El calor abrasante del Templo del Fuego será el escenario en el que vas a encontrarte con este anciano dragón. Primero, mientras sale del agujero, golpéale con el bastón. Lucha contra él usando el Martillo una vez lo hayas derribado. Él se valdrá del fuego y de las rocas para deshacerse de ti y chamuscarte, pero tú continúa a martillazos hasta dejarle el culo plano.

MORPHA

El maldito Templo del Agua. Es más difícil encontrar a su jefe que matarlo. Créenos. Cuando le hayas encontrado evita sus tentáculos y usa el Gancho Lanzable más largo que acabas de conseguir para arrancarle el corazón y llevarlo a tu terreno. Mátalo con la espada y se quedará seco.

BONGO BONGO

Bueno. Algunos piensan que el jefe del Templo de las Sombras es un tipo duro, mientras que otros opinan que es pan comido. En el mejor de los casos deberías poseer en estos momentos toneladas de magia, así que puedes echar mano de la Lente de la Verdad (suponiendo que la tengas contigo). Oh, y usa Z para disparar. Hay tres pasos para acabar con este jefe infernal: 1) Clávale una flecha en las manos; 2) acto seguido, él va a dirigir su cara hacia ti (necesitarás la Lente para verla), ahora clávale una flecha en el ojo. ¡La manera más sencilla es quedarse plantado en su camino y disparar sin parar! 3) Le caerá la cabeza y será tu oportunidad para atravesársela. Repite esta acción hasta que eche humo.

KOUME Y KOTAKE

Son las brujas gemelas que habitan el Templo del Espíritu; ¡éstas sí que necesitan una buena tunda! Para tener el éxito garantizado requieres los servicios del Escudo Espejo. Las gemelas tienen los poderes del fuego y del hielo y te atacan con la fuerza de los elementos. Refleja un elemento contra el otro (por ejemplo, refleja el ataque del fuego lanzando a la hermana de fuego contra la hermana de hielo).
Si haces esto unas cuantas veces, ellas se fusionarán en una. Ahora sus ataques con la fuerza de los elementos alimentan a tu escudo. Tres impactos consecutivos de elementos y puedes devolver el golpe, lo que la hace caer de rodillas, momento perfectísimo para cortarle la cabezota.

GANONDORF

En esta ocasión lucharás contra el Rey del Mal en una habitación de techo alto donde... ¡el suelo desaparece! Bien, lo primero es lo primero: escóndete en un rincón que parezca seguro, más o menos. Por lo que respecta al fantasma de Ganon, debes devolverle los ataques que te propine. Cuando lo hayas alcanzado, dispárale con las flechas de Luz. Él se desplazará hasta un pilar central, sube hasta allí y derríbalo. Vuelve a tu rincón seguro y repite el procedimiento. Al cabo de un rato empezará a lanzarte bolas mágicas. Puesto que él las crea, atrápalo con las flechas de Luz y machácalo hasta reducirlo a la nada. Bien pronto sucumbirá a tus poderes élficos y, como premio, el castillo se derrumbará, por lo que deberás poner los pies en polvorosa. Y éste es el fin de Ganondorf. O eso parece...

GANON

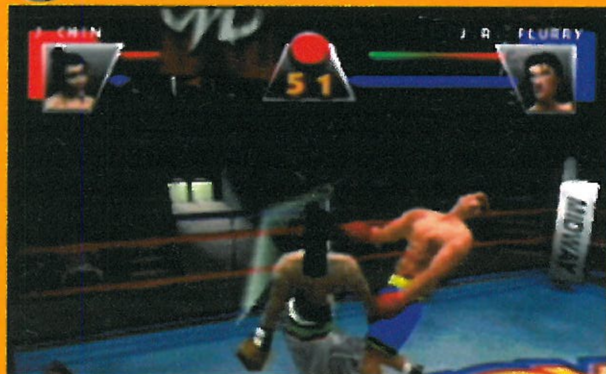
¡Oh, no! ¡El retorno de la bestia! Bien, así que Ganon era en realidad un jabalí gigante. Y ha vuelto en plena forma animal. Y es él quien te ha despojado a ti de la Espada Maestra (usa el Biggoron o el Martillo). Hay un sinfín de variaciones sobre cómo matar al jabalí, pero todas ellas deben tener en cuenta su cola, su punto débil. Concretamente, nuestra favorita consiste en correr por debajo de sus piernas y acuchillarlo. Arriesgado, sí, ¡pero suena muy emocionante! Después de unas cuantas estocadas, la Princesa Zelda lo atrapará con un encantamiento de los suyos. Agarra la Espada Maestra y corta su cabeza contra el suelo, para siempre (o, al menos, hasta la próxima partida).

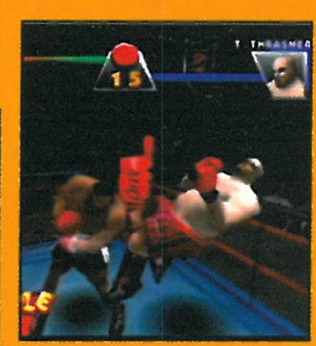
Los mejores guantes de...

READY 2 RUMBLE



Menuda locura. No se nos ocurre una forma mejor de definir esta mezcla de boxeo y personajes cómicos. Si quieres saber sus secretos, toma nota...





TODOS LOS BOXEADORES EN EL NIVEL BRONCE

Entra en el modo Campeonato y ponle a tu gimnasio el nombre de BRONZE. Ahora vas a tener a todo el mundo a tu disposición en el nivel Bronce. Incluso vas a contar con Kemo Claw en el modo arcade.

TODOS LOS BOXEADORES EN EL NIVEL PLATA

Ahora introduce SILVER como nombre para tu gimnasio tras empezar una partida en el modo Campeonato. Si te das una vuelta por el modo arcade podrás desbloquear a Bruce Blade (además de a Kemo Claw).

TODOS LOS BOXEADORES EN EL NIVEL ORO

Sigue el mismo procedimiento de antes pero introduce GOLD como nombre para tu gimnasio en el modo Campeonato. Ve al modo arcade para conseguir matones como Nat Daddy (además de Kemo Claw y Bruce Blade)

TODOS LOS BOXEADORES EN EL NIVEL CAMPEONATO

Éstos son los más grandes. Introduce CHAMP como nombre de tu gimnasio en el modo Campeonato (igual que en las anteriores ocasiones), luego desplázate por el modo arcade para desbloquear a Damien Black, Kemo Claw, Nat Daddy y Bruce Blade.

BOXEADORES EXTRA

Aquí sí que tienes que sudar un poco más para conseguir esta propinilla. Gana el título consiguiendo la medalla de oro, de plata o de bronce. Este hecho te permitirá disponer de un personaje a escoger en ambos modos, campeonato y arcade.

LUCHA CON TANK TRASHER

Mantén pulsados los cuatro botones C hasta que Tank empiece a pasárselo bomba con su contrincante.

CAMBIA DE ROPA

En la pantalla de personajes pulsa C-arriba + C-izquierda para cambiar la ropa a tus personajes, que también cambiarán en la introducción y las secuencias del final.

LOS COMBOS DEL MODO RUMBLE

Consigue la palabra R-U-M-B-L-E durante un round, luego pulsa A+ B para hacer que tu luchador desencadene una serie de golpes brutales. Para hacer que éstas sean tremendamente duras, pulsa C-abajo + C-derecha mientras golpeas con el Rumble.

PROVOCACIONES

Durante el asalto mantén pulsado C-arriba + C-derecha, o C-abajo + C-izquierda y tu boxeador se mofará del oponente.

CONSIGUE VITAMINAS Y DEMÁS PRODUCTOS GRATIS

En la pantalla de Aerobic, pulsa L y, rápidamente, pulsa A antes de que la pantalla pase a mostrarte el siguiente entrenamiento. Podrás comprar un bote de vitaminas que usualmente cuesta 25.000$ por el módico precio de 500$ (precio especial para entrenador de aeróbic). Además, pulsando L o R y, seguidamente, A puedes comprar más barato el objeto que aparece a continuación. ¡Y no te gastes el sueldo en vitaminas!

Desata tu rabia en...

TUROK: RAGE WARS



¿No tienes buena mano con los dinosaurios o simplemente eres incapaz de matar a una mosca? Sea como sea, los siguientes códigos van a proporcionarte el estilo adecuado para seguir en el juego.

TODAS LAS ARMAS

Introduce 5lm2fb en la pantalla de códigos.

FÁCIL

Contraseña de nivel:
2. K14QF4
3. 3T5L31
4. SMJ54M

INTERMEDIO

Contraseña de nivel:
2. 3MQTL1
3. Z1KMQ1
4. 2TQCMR

DIFÍCIL

Contraseña de nivel:
2. DT5JV1
3. 2F5QZM
4. MQ5LRS

CARNICERÍA RÁPIDA

Crea un personaje nuevo y guárdalo en tu memory pak. Ahora consigue 500 muertes. Tan pronto como tengas las 500 muertes, copia el jugador en otros tres espacios de tu memory pak. Ahora, cuando cargues los cuatro personajes, tu total de muertes alcanzará las 2.000 o más. Luego, en el menú inicial pulsa simplemente "Z" y vuelve a hacer tantas trampas como quieras.

Haz que todo explote en...

BOMBERMAN HERO



Si lo que deseas es alargar la vida de este juego (¿por qué no tendría que ser así?), puedes marcarte nuevos objetivos. Algunos son más difíciles que otros, pero todos ellos ofrecen algo nuevo. Si Bomberman es tu obsesión, claro. ¿De acuerdo? Preparados, listos... ¡ya!

DESLÍZATE POR EL HIELO

Consigue como mínimo tres medallas de oro en cualquiera de los mundos y en el menú de Opciones te aparecerá Ice Slider. Simplemente se trata de un mini-juego donde haces carreras con un hombre de nieve, y sí, tendrás que aprender a usar el trineo. ¡Lo mejor de lo mejor!

BOMBER DORADO

Para conseguir la opción Bomber Dorado tienes que conseguir un mínimo de cinco medallas de oro. Cuando lo consigas aparecerá en el menú de opciones la entrada Gold Bomber. Te proporciona un total de tres niveles más. Y como premio, ahora serás dorado y brillante.

LA BÚSQUEDA DEL TESORO DE MILLAN

Para participar en la búsqueda del tesoro de Millan necesitarás un mínimo de seis medallas de oro. Entonces esta opción aparecerá en el menú. Esta búsqueda desesperada contiene 24 pantallas repletas de riquezas por hallar.

GOSSIK

¿Gossik? ¿Pero qué es esto? Solamente un planeta que nos es desconocido. Para tener acceso a éste deberás adquirir las bombas especiales en cada nivel (no es muy difícil). Lo realmente difícil es conseguir una medalla de oro en cada nivel. Para conseguirlo, necesitarás conseguir puntuaciones de 5. ¡Ahora Gossik es tuyo, que empiece el juego!

TRUCOS EN 60 SEGUNDOS

LOS CONSEJOS MÁS RÁPIDOS DEL MUNDO

N64
Cyber Tiger Golf

Puedes hacerte con más jugadores nuevos para engrosar los clubes y las pistas de golf. En la pantalla en la que introduces tu nombre, escribe los nombres de BRAT, WILLIE y RETRO. ¡Esto te proporcionará tres jugadores nuevos para estrenar! Hasta puedes conseguir a BRAT en el modo "el mejor del TPC" si golpeas el club en la parte derecha de atrás del hoyo 18.

Para obtener cambios en los jugadores, teclea estos códigos en función del golfista:

Golddgr	El minero fantasma
Tigerrrr	Tiger
Liltiger	Tiger en los setenta
Instyle	Cindy
Delvis	Biker
Marko	El pequeño Mark en los ochenta
Ice	Chip con barba de chivo
Safari	Tracy vestida de leopardo
Cybertw	Billy con jersey negro.

N64
International Track & Field 2000

Para desbloquear la prueba de salto de pértiga sólo tienes que introducir L.A. en lugar de tu nombre en el modo campeonato.

N64
Bomberman: Second Attack

Consigue personajes extras con los que jugar en el modo batalla manteniendo pulsado Z y luego pulsando A en la pantalla de selección de personajes.

N64
F-Zero X

El mejor truco para este juego. Consíguelo todo, incluyendo coches, pistas y niveles de dificultad. En la pantalla de selección de modo pulsa L, Z, R, C-arriba, C-abajo, C-izquierda, C-derecha, Start. Oirás un sonido que te indicará que lo has hecho bien.

GBC
Zelda DX

Para cambiar la música, introduce ZELDA (en mayúsculas) como tu nombre y pulsa Start. La música cambia, se vuelve más fuerte y clara.

N64
Quake 2

Quake colorido

En la pantalla de selección de modo escoge Single. Luego selecciona Cargar en la pantalla de inicio de juego. Cuando te pregunte si quieres crear una nota en tu Controller Pak, selecciona no e introduce S3TCOOLCOLORS??? Ahora el juego va a tener un colorido diferente.

LOS ARCHIVOS SECRETOS PERFECT DARK

TAPAOS LA NARIZ, VOY A TIRARME UN PEDETE

LOS RETOS

NO EXISTE UNA ÚNICA MANERA DE SUPERAR LAS PRUEBAS Y, A MEDIDA QUE VAS AVANZANDO, LA DIFICULTAD SE VUELVE EXTREMADA. PUEDES UTILIZAR ESTA INFORMACIÓN QUE TE DAMOS PARA PROGRESAR. Y SI PENSABAS QUE LA SOLUCIÓN ESTARÍA EN JUGAR UNA PARTIDA CON MUCHOS COLEGAS, PARA ASÍ ENTRE TODOS HACER LAS COSAS MÁS FÁCILES, VERÁS QUE CUANTOS MÁS HUMANOS JUEGUEN, MÁS ENEMIGOS VIRTUALES APARECEN.

¿EL REY, HAS DICHO?

¿Qué significa toda esta jerga que aparece? Saca tu libreta y ve apuntando, que si no dispararás cuando toque correr. Recuerda que matar no aumenta tu puntuación en los retos, excepto cuando son de tipo Combate.

1 COMBATE – Saca tu pistola. Se trata de un festín de disparos, o sea que sólo tienes que conseguir matar cuantos más mejor sin que ellos te maten a ti, cosa que tampoco es tan fácil.

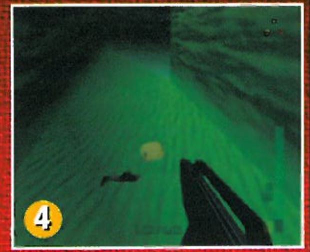
2 EL REY DE LA COLINA – Mantente en una área en color designada durante un tiempo limitado (en la parte superior de la pantalla tienes un reloj). Si te sales del área tendrás que volver a empezar. Cada colina que completes correctamente te dará un punto.

3 AGUANTA EL MALETÍN – Encuentra el maletín y mantente agarrado a él sin morir por un plazo de tiempo específico. Si matas a un sim con el maletín, lo dejará caer. Recógelo para que el reloj vuelva a ponerse en marcha. Cada vez que lo recojas conseguirás un punto y, mientras no mueras, lo mantendrás y así podrás aumentar tu marcador.

4 CAPTURA EL MALETÍN – Captura el maletín del sim sin perder el tuyo, y colócalo en la zona de tu propio maletín. Obtendrás así tres puntos. Si un sim tiene tu maletín, mátalo para que dicho maletín vuelva a su lugar de origen (por desgracia, no aparecerá en el lugar donde mueran). Los lugares de los maletines serán siempre los mismos durante toda la prueba.

5 CENTRAL DE HACKERS – Encuentra los datos actualizados y después busca el ordenador para poder bajarlos y conseguir dos puntos (tardarás mucho tiempo). La ubicación del ordenador no cambia nunca, pero si matas a un sim equipado con los datos podrás, en algunos casos, hacerte con ellos y llevártelos (las otras veces vuelven a su lugar de origen). Si encuentras a un sim bajando los datos, cárgatelo para que se corte la conexión.


3


4


1


2


5



RETO 01

TIPO DE RETO: Combate
CONDICIONES: Cuatro muertes o número más alto tras cinco minutos
NIVEL: Skedar
ENEMIGOS: ShockSims
ENEMIGOS EN JUEGO A LA VEZ: 1
ARMAS:
- Falcon 2,
- CMP 150,
- Rifle Francotirador,
- Magnum DY357,
- Dragon



CONSEJO

Esta prueba es tan fácil que no queremos ofenderte dándote consejos. El único problema que puedes tener es el hecho de no conocer cómo es el nivel, pero esto se soluciona mediante el radar.

RETO 02

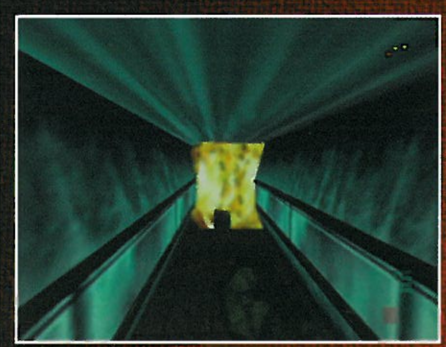


TIPO DE RETO: Combate
CONDICIONES: Seis muertes o el máximo número después de cinco minutos
NIVEL: Area 52
ENEMIGOS: ShockSims
ENEMIGOS EN JUEGO A LA VEZ: 1
ARMAS:
- Cuchillo de combate,
- Cyclone,
- Lanzacohetes,
- Falcon 2,
- Dragon

CONSEJO

Aún se puede considerar que el mar está en calma, ya que en ningún momento te tendrás que enfrentar a más de un solo sim, y además con un coeficiente de inteligencia bajo mínimos. Ten cuidado si lleva encima el lanzacohetes, porque acabarías pintando el área 52 de tonos rojizos.

RETO 03



TIPO DE RETO: Combate
CONDICIONES: Ocho muertes o el máximo número después de cinco minutos
NIVEL: Pipes
ENEMIGOS: TechSims
ENEMIGOS EN JUEGO A LA VEZ: 2
ARMAS:
- Minas de tiempo,
- CMP 150,
- Magsec 4,
- Dragon,
- AR34

CONSEJO

Aquí ya sube un poco de nivel, al haber dos sims en juego, pero tampoco tanto. Si quieres que la prueba sea algo más divertida, deja caer minas de tiempo y Dragones de proximidad a cada oportunidad que tengas. Lo más probable es que entonces no te encuentres ni a un solo sim.

RETO 04

TIPO DE RETO: El rey de la colina
CONDICIONES: Cuatro puntos o el máximo número después de cinco minutos
NIVEL: Skedar
ENEMIGOS: CISims
ENEMIGOS EN JUEGO A LA VEZ: 1
ARMAS:
- Avenger K7,
- Escudo,
- CMP 150,
- Magsec 4,
- Dragon

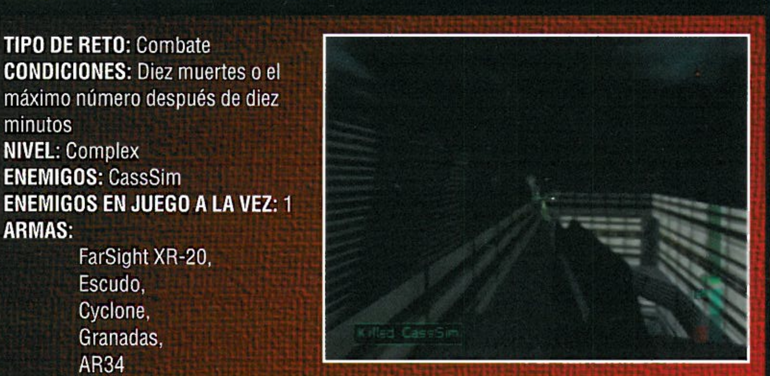


CONSEJO

Ésta será tu primer bocado del "rey de la colina". Rare ha tenido la gentileza de darte como contrincante una vez más a un sim bobo. Pero si aún no te conoces bien el nivel, te puedes enganchar los dedos, ya que sólo te dan 20 segundos para escapar en el caso de que el sim se apodere de la colina.

RETO 05

TIPO DE RETO: Combate
CONDICIONES: Diez muertes o el máximo número después de diez minutos
NIVEL: Complex
ENEMIGOS: CassSim
ENEMIGOS EN JUEGO A LA VEZ: 1
ARMAS:
- FarSight XR-20,
- Escudo,
- Cyclone,
- Granadas,
- AR34



CONSEJO

No es demasiado difícil, pero es la primera vez que tendrás la sensación de que puedes llegar a fallar alguna de estas pruebas. Rece el arma FarSight XR-20 y apúntalo en dirección al CassSim (en el radar). Entonces activa el modo secundario con R para localizarlo de forma automática.

RETO 06



TIPO DE RETO: Aguanta el maletín
CONDICIONES: Seis puntos o el máximo número después de diez minutos
NIVEL: Area 52
ENEMIGOS: WorkSims
ENEMIGOS EN JUEGO A LA VEZ: 4
ARMAS:
- CMP 150,
- Escudo,
- Avenger K7,
- Magnum DY357,
- Pistola

CONSEJO

Habiendo cuatro sims en acción, puede que esta prueba te inspire un poco de respeto. Pero no hay ningún motivo de preocupación. Enfunda la mejor arma y haz como si se tratara de un combate normal y corriente. Durante esta fase los sims aún no están en plena forma, así que muéstrales quién manda aquí.

¿QUE ERES EL MEJOR AGENTE QUE HAY, DICES?

RETO 07

TIPO DE RETO: El rey de la colina. Un disparo mata
CONDICIONES: Cinco puntos o el máximo número después de diez minutos
NIVEL: Almacén
ENEMIGOS: JoSim
ENEMIGOS EN JUEGO A LA VEZ: 1
ARMAS:
Granadas,
Escudo,
Falcon 2,
Magsec 4,
Cyclone



CONSEJO

Al poder matar con un solo disparo, lo mejor es utilizar una "regadora", como nos gusta llamarla nosotros. El Cyclone es, en este sentido, la mejor arma. Mira el radar y dispara antes de que veas al enemigo. Esta prueba no te resultará difícil.

RETO 08



TIPO DE RETO: Captura el maletín
CONDICIONES: Nueve puntos o el máximo número después de diez minutos
NIVEL: Skedar
ENEMIGOS: SnipeSim
ENEMIGOS EN JUEGO A LA VEZ: 1
ARMAS:
Super Dragon,
Escudo,
Pistola,
Magsec 4,
Avenger K7

CONSEJO

El sim es bastante inútil, así que la introducción a este tipo nuevo de prueba es suave. Si pierdes tu maletín, espérate al lado del maletín del sim. Como él tiene que volver para recuperarlo, lo podrás matar para que así tu maletín vuelva a su lugar original.

RETO 09



TIPO DE RETO: Combate. Un disparo mata
CONDICIONES: Diez muertes o el máximo número después de diez minutos
NIVEL: Ravine
ENEMIGOS: TrentSim
ENEMIGOS EN JUEGO A LA VEZ: 1
ARMAS:
FarSight XR-20,
Pistola Lapa,
Falcon 2,
Magnum DY357,
Minas de tiempo

CONSEJO

Muy fácil, pero una pasada de divertido. Ármate con el FarSight y la pistola Lapa. Lanza la pistola a un vigilante (por si TrentSim se te lanza encima) y activa el localizador de objetivos del FarSight para pasártelo pipa.

RETO 10

TIPO DE RETO: Central de hackers
CONDICIONES: Puntos
NIVEL: Templo
ENEMIGOS: GuardSim
ENEMIGOS EN JUEGO A LA VEZ: 1
ARMAS:
Cyclone,
CMP 150,
Escudo,
AR34,
Minas por control remoto



CONSEJO

Bastante fácil, sólo que la computadora tiende a estar en la sala grande con el agujero, de forma que cualquier hacking puede ser alcanzado desde una gran distancia. Crea un poco de espacio y espera junto a la terminal el sim. Mátalo y después baja los archivos.

RETO 11

TIPO DE RETO: El rey de la colina
CONDICIONES: Diez puntos o el máximo número después de diez minutos
NIVEL: Complex
ENEMIGOS: BlondeSim
ENEMIGOS EN JUEGO A LA VEZ: 1
ARMAS:
Pistola automática,
Tranquilizante,
Magsec 4,
Escudo,
Avenger K7



CONSEJO

Aquí es donde finalmente de das cuenta de que no todo es coser y cantar. Piensa que, básicamente, si fallas tu disparo, él no lo hará. Un buen uso del radar es vital para adelantarte a él. Si no conoces el nivel bien, olvídalo y vuelve cuando lo conozcas.

RETO 12



TIPO DE RETO: Combate. Acción ralentizada
CONDICIONES: Tres muertes o el máximo número después de diez minutos
NIVEL: Skedar
ENEMIGOS: JoSim
ENEMIGOS EN JUEGO A LA VEZ: 1
ARMAS:
Super Metralleta,
Metralleta,
Rifle Francotirador,
Falcon 2 (con mira),
Escudo

CONSEJO

Es muy fácil si posees el arma adecuada, que es el Super Dragon. Activa el modo secundario para que funcione junto con las granadas. Como todo se mueve a una velocidad más lenta, tendrás más tiempo para pensar y decidir, pero no te confíes porque JoSim no es tonto.

NO LO SERÁS HASTA QUE NO SUPERES LOS RETOS.



RETO 13



TIPO DE RETO: Combate. Un disparo mata
CONDICIONES: Diez muertes o el máximo número después de diez minutos
NIVEL: Edificio G5
ENEMIGOS: CIASim
ENEMIGOS EN JUEGO A LA VEZ: 1
ARMAS:
Tranquilizante,
Pistola Lapa,
Granadas,
Falcon 2 (silenciador),
Reaper

CONSEJO

Hay un método muy simple para superar esta prueba. Llévate la pistola lapa y dirígete al balcón que se encuentra al lado de la pared interior (asegúrate de que no te puedan dar desde el puente). Lanza la lapa en la entrada que hay en la esquina y habrás ganado.

RETO 14

TIPO DE RETO: Captura el maletín
CONDICIONES: Diez puntos o el máximo número después de diez minutos
NIVEL: Área 52
ENEMIGOS: TroopSim/GuardSim
ENEMIGOS EN JUEGO A LA VEZ: 2
ARMAS:
FarSight XR-20,
Dispositivo de encubrimiento,
Super Dragon,
Avenger K7,
Cyclone



CONSEJO

No es tan difícil como uno podría considerar después de ver qué armamento y enemigos entran en juego. Una buena parte del nivel de dificultad depende de dónde están colocados tus maletines. Una vez tengas su maletín, utiliza el RC-P120 para escaparte rápidamente.

RETO 15

TIPO DE RETO: Aguanta el maletín
CONDICIONES: Diez puntos o el máximo número después de diez minutos
NIVEL: Grid
ENEMIGOS: LabSims
ENEMIGOS EN JUEGO A LA VEZ: 2
ARMAS:
Devastador,
Dragon,
Magsec 4,
Escudo,
Pistola



CONSEJO

El truco está en encontrar un buen sitio para acampar una vez tengas posesión del maletín. A medio camino de la rampa roja partiendo de la cabina de vidrio es el mejor lugar, ya que puedes hacer rebotar las granadas en las esquinas (utiliza el radar para calcular el momento justo), cosa que los sims no tienden a hacer.

RETO 16



TIPO DE RETO: Combate. Sin radar
CONDICIONES: Diez muertes o el máximo número después de diez minutos
NIVEL: Facility
ENEMIGOS: BioSim
ENEMIGOS EN JUEGO A LA VEZ: 1
ARMAS:
Minas de proximidad,
Super Dragon,
Avenger K7,
Escudo,
Falcon 2

CONSEJO

Ésta es otra prueba de las que son fáciles si sabes cómo llevarla a cabo. Recoge las minas y el Super Dragon. Sitúate en el lavabo y coloca una mina en la puerta. La explosión no consigue siempre matar al sim, pero sólo tienes que lanzarle granadas a medida que entra.

RETO 17



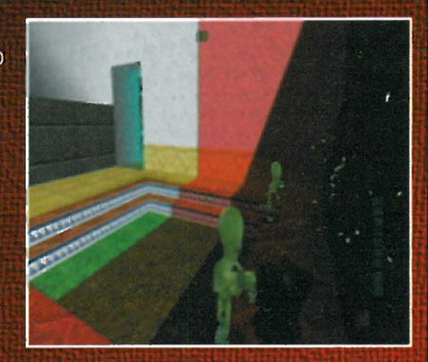
TIPO DE RETO: El rey de la colina
CONDICIONES: Diez puntos o el máximo número después de diez minutos
NIVEL: Templo
ENEMIGOS: DanSim
ENEMIGOS EN JUEGO A LA VEZ: 1
ARMAS:
Reaper,
Slayer,
AR34,
Escudo,
Magnum DY357

CONSEJO

El DanSim utilizará continuamente el modo secundario del Slayer. Para luchar contra esto y tener el máximo de esperanza de vida, asegúrate de que posees un Reaper y, a la mínima que veas humo, apártate y lánzalo hacia allí.

RETO 18

TIPO DE RETO: El rey de la colina
CONDICIONES: Diez puntos o el máximo número después de diez minutos
NIVEL: Villa
ENEMIGOS: MaianSim/ElvisSim
ENEMIGOS EN JUEGO A LA VEZ: 2
ARMAS:
Pistola Lapa,
Dispositivo de encubrimiento,
Falcon 2,
Phoenix,
Tranquilizante,
Escudo



CONSEJO

Esto sí que es difícil. Los sims se mueven como relámpagos y son más escurridizos que una anguila, así que utiliza la pistola tranquilizante, y entonces acaba con ellos a tu gusto. Utiliza también la pistola lapa para proteger la colina y lanza un dispositivo de encubrimiento.

¿QUE ERES EL MEJOR AGENTE QUE HAY, DICES?

RETO 19

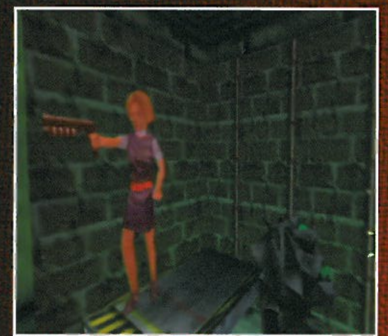
TIPO DE RETO: Combate. Acción acelerada
CONDICIONES: Diez muertes o el máximo número después de diez minutos
NIVEL: Edificio G5
ENEMIGOS: CassSim/TrentSim
ENEMIGOS EN JUEGO A LA VEZ: 2
ARMAS:
FarSight XR-20,
Lanzador de cohetes,
CMP 150,
Pistola,
Escudo,
Potenciador de combate



CONSEJO

No te quedes quieto o te localizarán con un FarSight. Aunque tú mismo utilices el FarSight, la situación será algo precaria, así que no te desprendas de tu lanzacohetes para crear destrozos importantes, ni de las dobles CMP 150 (que van muy bien para matanzas rápidas).

RETO 20

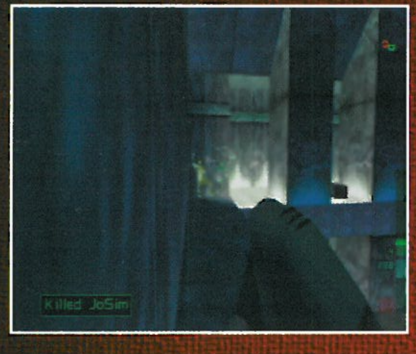


TIPO DE RETO: Combate. Un disparo mata (tienes como pareja a un débil AirSim)
CONDICIONES: Diez muertes por equipo o el máximo número después de diez minutos
NIVEL: Cloacas
ENEMIGOS: PilotSim
ENEMIGOS EN JUEGO A LA VEZ: 1
ARMAS:
Falcon 2,
Magsec 4,
Mauler,
Escudo,
Magnum DY 357

CONSEJO

La AirSim es bastante inútil, así que no la dejes sola. Mantente cerca o si no el PilotSim ganará a los pocos segundos. El arma que escojas tiene que estar doblemente cargada. Asegúrate de que tienes el escudo. El PilotSim normalmente no falla.

RETO 21



TIPO DE RETO: Central de *hackers*
CONDICIONES: Diez puntos o el máximo número después de diez minutos
NIVEL: Grid
ENEMIGOS: JoSim
ENEMIGOS EN JUEGO A LA VEZ: 1
ARMAS:
Dispositivo de encubrimiento,
Pistola,
Mauler,
Reaper,
Callisto NTG

CONSEJO

Extremadamente difícil. El pequeño tamaño del Grid hace que el bajar los archivos sea casi imposible de realizar antes de que aparezca el JoSim. Existe una táctica. Como un empate equivale a ganar en los retos, sólo tienes que asegurar que el JoSim no consiga tampoco bajar sus archivos. Mátalo cada vez que se conecte.

RETO 22

TIPO DE RETO: Aguanta el maletín. Un disparo mata
CONDICIONES: Diez puntos o el máximo número después de diez minutos
NIVEL: Base
ENEMIGOS: GuardSim/PresSim
ENEMIGOS EN JUEGO A LA VEZ: 2
ARMAS:
Ballesta,
Rifle Francotirador,
Avenger K7,
Falcon 2,
Escudo



CONSEJO

Tácticas de fuerza bruta te darán la victoria. Una vez tengas el maletín, encuentra un buen lugar. El agujero en la pared del pasillo exterior que conduce hasta la rampa es perfecto, ya que no te pueden alcanzar desde arriba ni desde atrás. El Avenger K7 te ayudará a acabar la prueba.

RETO 23

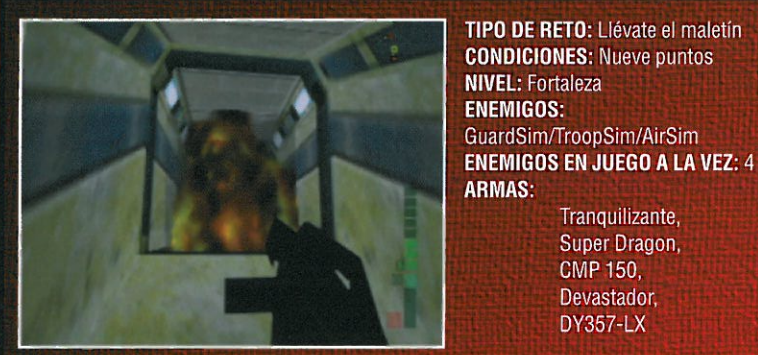
TIPO DE RETO: Combate. Acción ralentizada
CONDICIONES: Dos muertes o el máximo número después de diez minutos
NIVEL: Complex
ENEMIGOS: CloneSim/StripeSim
ENEMIGOS EN JUEGO A LA VEZ: 2
ARMAS:
Pistola lapa,
RC-P120,
Granadas,
Magsec 4,
Escudo,
Potenciador de combate



CONSEJO

Que sólo necesites dos matanzas para completar la prueba suena fácil, pero no es oro todo lo que reluce. Los sims aquí toman mucho Colacao y son muy resistentes. Pero si colocas una pistola lapa de forma que te cubra, les inflingirás daño suficiente para ganar.

RETO 24



TIPO DE RETO: Llévate el maletín
CONDICIONES: Nueve puntos
NIVEL: Fortaleza
ENEMIGOS: GuardSim/TroopSim/AirSim
ENEMIGOS EN JUEGO A LA VEZ: 4
ARMAS:
Tranquilizante,
Super Dragon,
CMP 150,
Devastador,
DY357-LX

CONSEJO

Esto sí que es una pesadilla. La mejor estrategia consiste en recer su maletín y destruirlos mediante el lanzagranadas en el momento que ellos hayan llevado el nuestro a su base (si están muy lejos, enfréntate a ellos a medio camino). El tranquilizante va muy bien si se utiliza como en el reto 18.



RETO 25



TIPO DE RETO: Combate
CONDICIONES: Diez muertes o el máximo número después de tres minutos
NIVEL: Ravine
ENEMIGOS: ShockSims
ENEMIGOS EN JUEGO A LA VEZ: 2
ARMAS:
FarSight XR-20,
Bomba N,
Avenger K7,
Mauler,
Dispositivo de encubrimiento

CONSEJO

El FarSight pierde efectividad al entrar el dispositivo de encubrimiento en juego. Aparecen tipos que se destapan de repente mientras te acribillan de balas. Así que si en el radar no aparece nada (cosa que significa que están encubiertos) lleva contigo una bomba N. Si te dan, te los llevarás contigo al otro mundo.

RETO 26



TIPO DE RETO: El rey de la colina
CONDICIONES: Diez puntos o el máximo número después de diez minutos
NIVEL: Ruinas
ENEMIGOS: TechSims
ENEMIGOS EN JUEGO A LA VEZ: 2
ARMAS:
Pistola lapa,
Cyclone,
Reaper,
Mauler,
Falcon 2

CONSEJO

Encontrarás dos elementos de dificultad. Uno, las colinas son muy pequeñas, así que no puedes protegerlas como hasta ahora. Tendrás que utilizar la pistola lapa. Dos: las colinas normalmente se encuentran muy lejos, de forma que perseguirlos no tiene sentido. Dedícate a recoger munición hasta la siguiente colina.

RETO 27

TIPO DE RETO: Central de hackers
CONDICIONES: Diez puntos o el máximo número después de diez minutos
NIVEL: Cloacas
ENEMIGOS: CIASim
ENEMIGOS EN JUEGO A LA VEZ: 1
ARMAS:
Lanzacohetes,
Magsec 4,
CMP 150,
Escudo,
Falcon 2



CONSEJO

Aquí te recomendamos lo mismo que antes. Para salvar el pellejo, mata a JoSim cuando se disponga a bajar sus datos. Si no consigue ninguno, empatarás, que equivale a ganar.

RETO 28



TIPO DE RETO: Captura el maletín
CONDICIONES: Nueve puntos o el máximo número después de diez minutos
NIVEL: Villa
ENEMIGOS: GuardSim
ENEMIGOS EN JUEGO A LA VEZ: 2
ARMAS:
AR34,
Falcon 2,
Magnum DY357,
Pistola,
Falcon 2 (silenciador)

CONSEJO

La dificultad te sobrepasa. Son rapidísimos en alcanzar tu maletín. Llegar al suyo es fácil, por eso, así que concéntrate en el radar para cargártelos cuando estén de vuelta. Mátalos cerca de casa para que no tengan tiempo de volver a recoger tu maleta.

RETO 29



TIPO DE RETO: Combate
CONDICIONES: Diez muertes o el máximo número después de diez minutos
NIVEL: Edificio G5
ENEMIGOS: WorkSims
ENEMIGOS EN JUEGO A LA VEZ: 2
ARMAS:
Cyclone,
Dragon,
CMP 150,
Magnum DY357,
Falcon 2

CONSEJO

No te pares ni un segundo, porque si no estarás muerto antes de llegar ni tan siquiera a ver a un sim. Una forma fácil de conseguir una muerte es utilizando el modo de mina de proximidad del Dragon. Lánzalas siempre que puedas, sin olvidar por eso dónde están.

RETO 30

TIPO DE RETO: El rey de la colina
CONDICIONES: Diez puntos o el máximo número después de diez minutos
NIVEL: Skedar
ENEMIGOS: CassSim/JoSim/BlondeSim
ENEMIGOS EN JUEGO A LA VEZ: 3
ARMAS:
Falcon 2 (con mira),
Magsec 4,



CONSEJO

Si no es para disparar contra la cabeza estarás malgastando tu munición. La buena noticia es que puedes doblar los Maulers, y cuando están cargados hasta estos sims de elite se van al carajo. Aun así, sudarás mucho con esta prueba.

ES UN ZAPDOS... ES UN SPEAROW...



LLEGARON LOS REFUERZOS

Cada día recibimos más y más cartas. Por fin tenéis a quién acudir para solucionar vuestros problemas...

ZELDA DX

¡Monta en el pajarraco!
Borja Paredes, Soria: Tengo problemas en *Link's Awakening*. Me es imposible encontrar la Llave del Pájaro o la Vara Mágica/de Fuego. ¡Ayudadme a encontrarlos!

G.W.: Vamos a ayudarte. La Vara Mágica/de Fuego se encuentra en la Roca de la Tortuga. Respecto al pájaro, suponemos que sabes volar. Si es así, dirígete a las cuevas situadas al este de las montañas de Tal Tal. Llévate al pajarraco para sobrevolar el abismo inclinado y encontrarás la llave muy fácilmente. ¿Prueba superada? Bien hecho.



WWF RESTLEMANIA 2000

¿Dónde se ha metido el hombre peludo?
Cristian Castillo, Madrid: En vuestro libro de trucos del número 9 dabais algunos códigos para *WWF Wrestlemania*. Exactamente, ¿cómo los usabais?

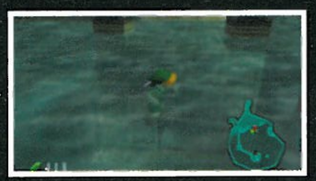
G.W.: Ah, bien, pues verás Cristian... ¡La que hemos liado! En realidad eran para la Game Boy. Pedimos disculpas. Para subsanar la jugarreta ahí van un par de truquillos para la versión 2000 de la N64. Para vengarte de la humillación del contrincante, gira el joystick siguiendo la dirección de las agujas del reloj. Para contrarrestar un movimiento definitivo propinado por tu oponente, agárralo fuerte mientras tu barra centellea y pulsa el joystick en cualquier dirección manteniendo A+B.



ZELDA: OCARINA OF TIME

Mensaje en una botella...
Ainhoa Zozaya, Bilbao: Me estoy volviendo loca intentado encontrar la Piedra Espiritual final. ¿Cómo la puedo conseguir?

G.W.: ¿Estás teniendo algún problemilla con *Zelda*? Por como hablas deducimos que todavía no has llegado a Jabu Jabu. Ahí va. Cuando hayas conseguido la Escama Plateada en el Reino de Zora, toma el túnel dentro del agua para llegar al Lago Hylia. Cerca de donde sales hay una botella, sólo debes sumergirte un poquito más. Saca el mensaje que contiene en su interior y ve a echarle un vistazo al lento de Jabu Jabu.



GOLDENEYE

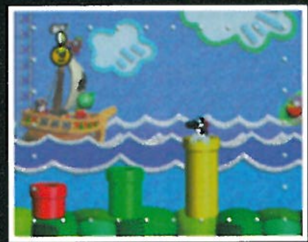
¡A por el oro!
Álex Criado, Aguilar de la Frontera: Sólo me falta una misión por completar en *Goldeneye*, Egyptian Temple, pero no hay manera de encontrar la pistola de oro. ¡Por favor dadme la solución!

G.W.: Vale Álex, aunque antes deberías probar por ti mismo. Empecemos desde el principio del nivel: Ve a la segunda habitación con montones de columnas y unas escaleras que empiezan detrás de ellas. Sube las escaleras y abre la puerta que hay a la izquierda. ¡Ah, la pistola de oro! Sigue los pasos siguientes... ¡con cuidado! o te harán pedazos.
Paso 1: Ve siempre por la izquierda.
Paso 2: Dos baldosas hacia adelante.
Paso 3: Ve tres baldosas hacia la derecha.
Paso 4: Dos baldosas hacia adelante.
Paso 5: Una baldosa a la izquierda, una hacia adelante y una hacia la izquierda.
Paso 6: Ahora ve todo recto y pilla la pistola.

YOSHI'S ISLAND

¡El retorno de Yoshi!
Clara Riva, Sabadell: Me gustaría saber si hay algún truquillo para *Yoshi's Island* de la N64.

G.W.: En realidad no hay trucos de los de verdad. De todas maneras, este truquillo puede salvarle el pellejo a uno o dos Yoshis. Si encuentras un Shy Guy blanco en algún nivel, échale el guante y acaba el nivel. Luego ve a la pantalla de selección de personajes del nivel próximo y escoge a Shy Guy. Él mismo va a traerte a uno de tus Yoshis muertos. Buena idea, ¿eh? Y recuerda, este truquillo solamente funciona si has perdido ya a algún Yoshi.



BANJO KAZOOIE

¿Los árboles no te dejan ver el bosque?
Abel Piñeiro, Pontevedra: Me estoy frustrando de verdad a causa de *BANJO-KAZOOIE*. He encontrado la figura del puzzle para el Bosque Click Clock pero no encuentro el icono del puzzle en ninguna parte.

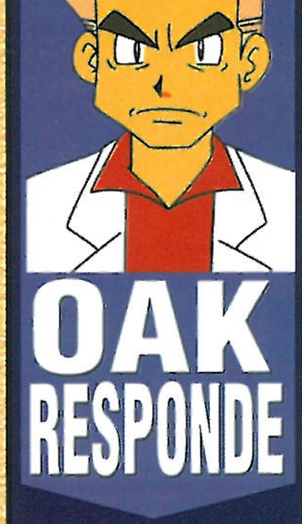
G.W.: No es nada nuevo, los chicos de Rare siempre han sido un poco traviesos. Por cierto, vas a necesitar 13 piezas y 640 notas. Bueno, respira bien hondo... Debes encontrar la caverna sumergida que esconde una mina flotante. Trepa a las tres plataformas y podrás ver el indicador de una puerta. Entra por la puerta y apresúrate por el túnel lleno de raíces que te atacan, (lo mejor de la jornada) vas a salir a un campo inmenso con un gran toro negro. Usa las dos hojas gigantes para acceder al sendero que se encuentra por encima de ti; debes encontrar una palanca. Salta encima de ella y el icono del puzzle aparecerá enfrente del bosque Click Clock. Bien, ahora debes deshacer todo el camino hasta encontrarte delante mismo de la figura. Coloca las piezas, vuelve al campo con toro incluido y sube por la rampa puesto que ésta es en realidad la entrada al bosque. Será mucho más rápido si abres la caldera roja cuando vayas a este gran campo por primera vez (lo verás en la hierba) ¡Fiuuuu!

ZELDA: OCARINA OF TIME

Una petición de armas
Felipe Gallego, Barcelona: Estoy ahora mismo jugando con *Zelda: Ocarina of Time* y me es muy difícil localizar alguna de las armas. Por favor, ¿podrías decirme dónde encontraré el arco y el gancho? Os estaría muy agradecido si quisierais ayudarme.

G.W.: Siempre estamos dispuestos a ayudar a los lectores bien educados. Cuando seas Link adulto, dirígete al cementerio de Kakariko y llena las tumbas de flores. El fantasma de Dampe vive aquí y persiguiéndolo obtendrás el Gancho. El arco del Hada se encuentra en el primer templo que visitas como adulto, el Templo del Bosque. Está escondido en los Bosques Perdidos y necesitarás el Gancho para entrar. Estamos convencidos de que puedes seguir tú solo a partir de aquí.

ENRÓLLATE
No te lo pienses más...
¿Estás estancado en un juego?
Deja que te saquemos del embrollo.
Escríbenos a:
Patrulla Games World
MC Ediciones
Paseo San Gervasio, 16-20
08022
o envíanos un mail a:
gw@esdecir.com



OAK RESPONDE

"Continúan las leyendas acerca de trucos secretos. Este mes desvelamos uno."

Carla Fonseca, Gijón: He seguido todos los consejos que sirven para encontrar a Mew, pero no consigo dar con él. ¡Y de verdad que quiero uno para mí! Por favor, dame un buen consejo para atrapar a uno.

Oak: Sí, hay algún truco para esto. Pero no te creas todo lo que oigas, hay rumores extendidos a propósito para despistar a entrenadores noveles como tú. Una lección que debes aprender en el universo Pokémon es que nunca debes creerte todo lo que te digan, sobre todo en lo que se refiere a los truquillos. Uno de ellos es el siguiente: ve a la Zona Safari y entra. Sin moverte, guarda el juego. Luego, sal y el guardia te preguntará si quieres irte. Cuando te lo pregunte, dile que no. Cuando vuelvas a estar dentro, guarda el juego y apaga la Game Boy. Luego, enciéndela y sal. Lo curioso es que el guarda no te dice si quieres irte, sino que te dice que bienvenido a Zona Safari. Dile que no quieres entrar y sal. Vete nadando a Islas Espuma y date una vuelta sin entrar en la cueva. A veces estás un rato, pero al cabo de un poquito te pone: Aviso ding-dong. Tu juego de Zona Safari se ha terminado y aparecerás en la casa de Zona Safari. Antes de salir graba el juego y, cuando se haya grabado, sal de la casa. Cuando salgas te encontrarás en un lugar donde te encuentras a Mew.

Óscar Medina, Tarragona: Todos mis Pokémon se encuentran en niveles bajos, mientras que la mayoría de mis amigos se encuentran ya en el nivel 100. ¿Hay algún truco o consejo que me permita conseguir un nivel 100?

Oak: Para causar más problemas a tus enemigos sigue esta perla de idea: Selecciona tus ataques y, cuando estés a punto de realizarlos, mantén pulsado A hasta que la vida del contrincante deje de reducirse. Si pulsas el botón en el momento justo vas a hacer mucho más daño. ¡Ahora te costará menos vencer!

Juega más sucio aún en...

WWF WRESTLEMANIA 2000





Si en tu camino a la gloria estás encontrando dificultades, aquí tienes unos passwords con los que podrás acceder a todos los niveles en el modo fácil para los luchadores indicados.

BILLY GUNN

Oponente	Password
Road Dogg	PJH!
Val Venis	PJHT
Jeff Jarrett	PJKB
Shawn Michaels	PJM6
Big Boss Man	PJN9
Ken Shamrock	PJRW
The Big Show	PJSS
Shawn Michaels	PJWZ
Triple-H	PJXC
X-Pac/Ken Shamrock	PJZX
Steve Austin	PJ18
Undertaker	PJ3P
Kane	PJ59
The Rock	PJ7N
Mankind	PJ!C
Kane	PKBY
The Big Show	PKDY

THE ROCK

Oponente	Password
Ken Shamrock	FSDM
Jeff Jarrett	FSH4
Road Dogg	FSKN
X-Pac	FSLH
Mr. Ass	FSPL
Val Venis	FSR6
Big Bossman	FSS3
X-Pac	FSW9
Triple-H	FSXP
Shawn Michaels	FSZ7
Big Show	FS2K
Kane	FS30
Mankind	FS6L
Undertaker	FS7Z
Steve Austin	FS!P
Mankind	FTB8
Big Boss Man	FTD8

UNDERTAKER

Oponente	Password
Val Venis	2BDM
Road Dogg	2BH4
X-Pac	2BKN
Billy Gunn	2BLH
Ken Shamrock	2BPL
Big Boss Man	2BRN
Shawn Michaels	2BS3
Billy Gunn	2BW9
Triple-H	2BKP
Kane	2B2K
The Big Show	2B30
Mankind	2B6L
The Rock	2B7Z
Steve Austin	2B!P
Mankind	2CB8
Shawn Michaels	2CD8

Desvela todos los secretos de Snake en...

METAL GEAR SOLID

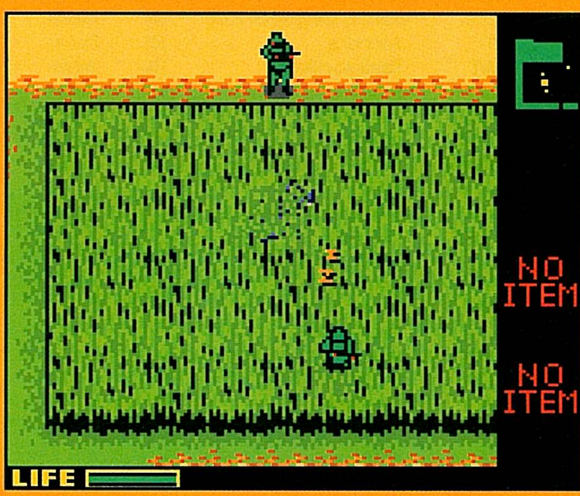
SELECCIONA EL NIVEL

Completa el juego en modo Fácil y activarás un modo en el que puedes jugar el nivel que quieras, pero con nuevos objetivos. ¡Es genial!

ACTIVA EL MODO SONIDO

Completa todas las misiones VR en los modos Práctica y Contrarreloj para activar un modo sonido. En él puedes escuchar todas las músicas y efectos que aparecen en el juego. No es muy emocionante, pero no está mal.

¿Estás harto de recorrer el juego misión por misión? Con nuestro truco para seleccionar el nivel podrás resolver este problemilla.



CUESTIÓN DE CÓDIGOS

Los mejores códigos para tu Action Replay.

Bienvenido a la sección ideal para todos aquellos a los que les gusta pasarse los juegos rápido y se declaran amantes de los trucos. En ella podréis acceder a los códigos para vuestro Action Replay de los juegos más molones. Pero antes...

¿QUÉ ES UN ACTION REPLAY?

Es un cartucho de trucos que se introduce en tu consola como si fuese uno normal. Por la parte superior tiene una ranura en la que insertar tu cartucho de N64.

¿PARA QUÉ SIRVE?

Te permite usar trucos existentes para N64 de forma fácil e, incluso, inventarte algunos por ti mismo

NOTA: Los códigos que siguen a continuación sólo son válidos para Action Replay, de forma que no intentéis introducirlos en la pantalla de códigos de los diferentes juegos, pues no funcionarán.

WWF WRESTLEMANIA

Código genérico
(debe estar activado)
F10376E0 0000
F10376E2 0000

J1 Espíritu Máximo
801671F5 00FF
J1 Siempre Espíritu Normal
801671F5 0032
J1 Sin Espíritu
801671F5 0000

J2 Espíritu Máximo
80167689 00FF
J2 Siempre Espíritu Normal
80167689 0032
J2 Sin Espíritu
80167689 0000

J3 Espíritu Máximo
80167B1D 00FF
J3 Siempre Espíritu Normal
80167B1D 0032
J3 Sin Espíritu
80167B1D 0000

J4 Espíritu Máximo
80167FB1 00FF
J4 Siempre Espíritu Normal
80167FB1 0032
J4 Sin Espíritu
80167FB1 0000

Vida infinita jugador 1
0100B8C0
Jugador 1 sin vida
0164B8C0

Vida infinita jugador 2
0100F9C0
Jugador 2 sin vida
0164F9C0

Desbloquea a todos
los personajes
8109ED5A FFFF

WCW WORLD TOUR

Cronómetro siempre a cero
800F171F 00FF

Espíritu Máximo Jugador 1
800F0831 0064
Espíritu Máximo Jugador 2
800F1C90 0003
800F1C91 0003
800F1C92 0002
Espíritu Máximo Jugador 3
800F0F71 0064
Espíritu Máximo Jugador 4
800F1311 0064

Tiempos muertos infinitos
800F16F4 0014

Personajes Secretos
800606D5 00FF

Bate de béisbol
de aluminio para el J1
800F1C50 0000
800F1C51 0000
800F1C52 0000
Bate de béisbol para el J2
800F1C70 0001
800F1C71 0001
800F1C72 0001
Silla plateada para el J1
800F1C50 0002
800F1C51 0002
800F1C52 0000
Trozo de mesa para el J1
800F1C50 0003
800F1C51 0003
800F1C52 0000

Juega como los jefes
80060665 00FF

Trucos variopintos

ESPECIAL POKéMON STADIUM

Dale un toque de color a tus Pokémon.



Jesús Gordo, de Talavera de la Reina, ha hecho un esfuerzo sobrehumano o, mejor dicho, sobreentrenador de Pokémon y nos ha enviado, en respuesta a la petición que hicimos en el librito especial que regalamos con el número 8, una completísima lista con variaciones de color para tus Pokémon (una para cada uno. Bueno, casi) a la que ha añadido unos consejos de lo más útiles. Lo único que tienes que hacer para que estos trucos funcionen es cambiar el nombre de tu Pokémon por los que a continuación aparecen. El resultado será un Pokémon con un aspecto diferente. Allá vamos, pues, con los secretos de Jesús, un pokéntrenador de lujo:

CÓDIGO	POKéMON	MOTE	COLORES CAMBIADOS
001	Bulbasaur	BULBY	Cuerpo verde, bulbo amarillo
002	Ivysaur	Semilla	Tonos pastel
003	Venusaur	TREESAUR	Tonos pastel
004	Charmander	Salamandra	Naranja oscuro
005	Charmeleon	Camaleon	Anaranjado
006	Charizard	Dragoon	Naranja oscuro
007	Squirtle	CARACOLA	Cuerpo verde, concha roja
008	Wartortle	Quelonido	Concha roja
009	Blastoise	Galapago	Concha marrón clara
010	Caterpie	BICHO	Cuerpo verde oliva
011	Metapod	HARDMAN	Verde botella
012	Butterfree	MARIPOSA	Ojos naranjas, tonos más oscuros
013	Weedle	BROWN WORM	Marrón claro
014	Kakuna	HELM	Verde pistacho
015	Beedrill	KQNA	Amarillo claro
016	Pidgey	CLOUD	Rojo
017	Pidgeotto	VUELO	Rojizo
018	Pidgeot	GARRA	Rojizo
019	Rattata	RATON	Rosa
020	Raticate	FURIA	Rojo
021	Spearow	CAZABICHOS	Cabeza marrón oscura
022	Fearow	FLOTADOR	Verdoso
023	Ekans	VENENOSO	Naranja oscuro
024	Arbok	REPTIL PKMN	Azul grisáceo
025	Pikachu	PIKApikaPI	Amarillo oscuro
026	Raichu	METAL	Amarillo oscuro
027	Sandshrew	SHREW	Verde
028	Sandslash	ARENA	Tonos verdosos
029	Nidoran h	ARCHI	Verde
030	Nidorina	ARCHI	Verde
031	Nidoqueen	ARCHI	Verde y rosa
032	Nidoran m	MULTI	Violeta
033	Nidorino	Veneno	Violeta
034	Nidoking	KINGofKONG	Rosáceo
035	Clefairy	FABULOSO	Orejas verdosas
036	Clefable	LUNATICO	Amarillento, alas oscuras
037	Vulpix	SIXTALES	Rosa
038	Ninetales	SIXTALES	Punta de la cola roja
039	Jigglypuff	PEACH	Ojos azules, cuerpo claro
040	Wigglytuff	GOW:!	Rosa oscuro, ojos azules
041	Zubat	VAMPIRO	Dorso azul oscuro

CÓDIGO	POKéMON	MOTE	COLORES CAMBIADOS
042	Golbat	AVE NOCHE	Azul oscuro
043	Oddish	PKMN ODDISH	Hojas verdes
044	Gloom	SIDDO	Rosa
045	Vileplume	HOJAROJA	Pétalos marrón claro
046	Paras	PARY	Rojo oscuro
047	Parasect	PARALELO	Naranja fosforito
048	Venonat	V	Ojos naranjas, tonos marrones
049	Venomoth	NOMO	Rosa
050	Diglett	EXCAVAR	Marrón claro
051	Dugtrio	OH, OH!	Marrón oscuro
052	Meowth	MeowMeow	Amarillo
053	Persian	POSITRON	Verdoso
054	Psyduck	KINETIKO	Verde fosforito
055	Golduck	KAPPA	Verde grisáceo
056	Mankey	MANOMONO	Rojizo
057	Primeape	KAKAHUETE	Rojizo
058	Growlithe	FAVORITO	Rojo oscuro
059	Arcanine	FUEGO	Rojo oscuro
060	Poliwag	BUBBLEMAN	Azul claro
061	Poliwhirl	REMOLINO	Azul turquesa
062	Poliwrath	BATIDORA	Violeta
063	Abra	ALA-K-ZAM	Verdoso
064	Kadabra	MISTERY	Marrón claro
065	Alakazam	ABRAKAZAM	Tonos más oscuros
066	Machop	STENGTH	Tonos más oscuros
067	Machoke	LUCHADOR	Violeta
068	Machamp	CHAMP-MA	Cuerpo grisáceo, boca verde
069	Bellsprout	SPROUT	Cabeza verde fosforito
070	Weepinbell	VICTREE	Verde fosforito
071	Victreebell	FLOR ACIDA	Amarillo oscuro
072	Tentacool	AZUL	Azul oscuro
073	Tentacruel	ATLANTIS	Azul oscuro
074	Geodude	STONE	Azul
075	Graveler	ROCK-OSO	Gris
076	Golem	GOLEDY	Tonos más oscuros
077	Ponyta	IGNIFUGO	Llamas muy brillantes
078	Rapidash	LLAMARADA	Fuego rojo oscuro
079	Slowpoke	HIPPO	Rosa muy claro
080	Slowbro	SHELLDER	Rosa muy claro
081	Magnemite	IMANZITO	Naranja y azul (polos del imán)
082	Magneton	WATIO	Azul y verde
084	Doduo	PICO AVE	Marrón amarillento
085	Dodrio	Avestruz	Rojo
086	Seel	AGUA HIELO	Lengua Rosa
088	Grimer	REPELENTE	Grisáceo
089	Muk	POISSONMAN	Marrón
090	Shellder	MARINERO	Violeta
091	Cloyster	CONCHITA	Granate
092	Gastly	GASE E OSO	Lengua rosa
093	Haunter	TETRICO	Violeta
094	Gengar	GEN-GAR	Azul
095	Onix	DIAMANTE	Rosáceo
096	Drowzee	BAKU	Amarillo pálido
097	Hypno	HIPNOSIS	Verde
098	Krabby	DEEP SEA	Naranja
099	Kingler	CLAWGLIP	Amarillento
100	Voltorb	CROWN	Magenta
101	Electrode	F:KQE/RR	Salmón

CÓDIGO	POKéMON	MOTE	COLORES CAMBIADOS
102	Exeggcute	Huevos	Huevo roto rojo
103	Exeggutor	XILOFILO	Tonos más oscuros
104	Cubone	HADES	Tonos más oscuros
105	Marowak	SHADOWMAN	Tonos más oscuros
106	Hitmonlee	METAFORA	Tonos amarillentos
107	Hitmonchan	PUNCHMAN	Tonos claros, guantes naranjas
109	Koffing	KOOOOOFING	Magenta
110	Weezing	ROCKET	Azul
111	Rhyhorn	Clavos	Boca azul
112	Rhydon	TIERRA	Cuerpo y pecho rosa
113	Chansey	PKMN PKMN PKMN	Rosa extraño
114	Tangela	Algas	Azul claro
115	Kangaskhan	Kanguro	Marrón oscuro
116	Horsea	ZORA	Azul oscuro
117	Seadra	AGUA	Azul oscuro
118	Goldeen	FISH	Naranja
119	Seaking	BANJO	Rosa
120	Staryu	SHOOTING PK	Naranja pálido
121	Starmie	INFINITO	Aro verde
123	Scyther	FAVORITO	Verde oliva
125	Electabuzz	L-TABUZZ	Verde
126	Magmar	BLAINE	Rojo y amarillo oscuro
127	Pinsir	BICHO FEO	Verdoso
128	Tauros	T	Verdoso
129	Magikarp	PIRANHA	Rosa
130	Gyarados	SURF	Azul oscuro
131	Lapras	AZUL MAR	Azul celeste
132	Ditto	CIS-TRANS	Morado
133	Eevee	EEEEVEEEE	Rojizo
134	Vaporeon	VAPOR	Azul oscuro
135	Jolteon	JOLON	Verde
136	Flareon	FLARON	Naranja y amarillo claro
137	Porygon	KILOBYTE	Verde y rosa claro
138	Omanyte	OMANIA	Concha verdosa
139	Omastar	Roca Agua	Concha verdosa
140	Kabuto	ONYX	Marrón claro
141	Kabutops	DAMOCLES	Verdoso y gris
142	Aerodactyl	ANTICUADO	Plateado
143	Snorlax	BARRIGON	Verdoso
144	Articuno	ESCARCHA	Azul oscuro
145	Zapdos	TRUENO	Dorado
146	Moltres	FLAME BIRD	Amarillo oscuro
147	Dratini	DRACO	Azul claro
148	Dragonair	DRAGAIR	Azul turquesa
149	Dragonite	DRAGITE	Naranja oscuro
150	Mewtwo	GENETICO	Lila

Por último, aquí tienes los consejos del pokésabio Jesús para que cuando intentes crear tú tus propios motes, todo salga a pedir de boca:

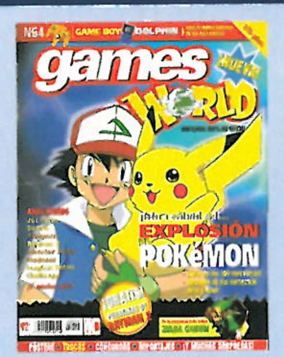
- Elige un nombre de 8 letras. Verás cambios fácilmente
- Si ese nombre es FAVORITO, el cambio es más probable
- Un Pokémon cuyo nombre sea su tipo (Seadra-AGUA, por ejemplo) cambiará seguramente de color
- Si el nombre es uno de sus ataques (Gyarados-SURF, por ejemplo), conseguirás un nuevo color
- Si a tu Pokémon le das el nombre de otro (Gyarados-GOLEM, por ejemplo), también cambiará de color

¿ESTÁS EN LA ONDA?

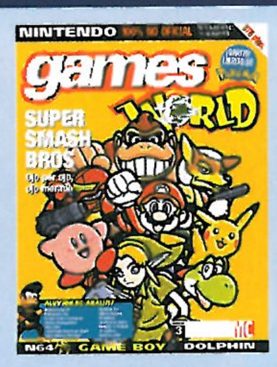
¿Quiénes somos, de dónde venimos y adónde vamos? ¿Fueron los marcianos los que construyeron las pirámides? ¿Qué hay después de la muerte? ¿Cuándo se casará el Príncipe? ¿Por qué la tostada siempre cae del lado de la mantequilla? Son las grandes preguntas que todos nos hemos hecho alguna vez... ¡y que por fin tienen respuesta!

Así es, en *Games World* encontrarás las claves para descifrar todos los misterios del Cosmos. Si quieres alcanzar la sabiduría suprema ansiada por Aristóteles, Einstein y Manolo Escobar, completa sin falta tu colección *Games World*.

games World



2. *Jet Force Gemini*, *Rayman 2*, *Magical Tetris Challenge*, *Monster Truck Madness* y *Mario Golf* para N64 y *Pokémon* y *Duke Nukem* para GB. Trucos de *Goldeneye*, guía de *Quake II* (2ª parte) y un fabuloso póster con los 150 Pokémon.



3. *Donkey Kong 64*, *Super Smash Bros*, *Earthworm Jim*, *Rocket*, *Xena Warrior Princess*, *Rainbow Six*, *Roadsters*, *Destruction Derby*, *Worms Armageddon*, *WLS 2000* y *South Park Luv Shack* para N64 y *Ronaldo V-Football* para GB. Trucos de *Mario Golf*, guía de *Jet Force Gemini* (1ª parte) y librito de *Pokémon*.



4. *Resident Evil 2*, *Turok: Rage Wars*, *Ready 2 Rumble*, *NBA Jam 2000*, *WWF 2000*, *Armorines* y *40 Winks* para N64 y *Street Fighter Alpha*, *Mr. Nutz*, *Mickey's Adventure Racing* y *Pac Man* para GB. Trucos para *Pokémon*, guía de *Jet Force Gemini* (2ª parte) y librito de *Donkey Kong 64*.



5. *Toy Story 2*, *South Park Rally*, *Bichos* y *Hot Wheels* para N64 y *Micro Machines*, *Worms*, *Episode 1: Racer*, *Turok Rage Wars* y *Mission Impossible* para GB. Trucos para *Smash Bros*, guía de *South Park Rally* (1ª parte) y librito de trucos.



6. *Nuclear Strike*, *Battle Tanx*, *Top Gear Rally 2* y *Supercross 2000* para N64 y *Dragon Warrior Monsters* para GB. Trucos para *Duke Nukem Zero Hour*, guía de *South Park Rally* (2ª parte) y libro de *Mario Party* y *Turok 2*.



7. *Ridge Racer*, *Jeremy McGrath*, *Hydro Thunder*, *Castlevania 2* y *ECW Hardcore* para N64 y *Tomb Raider*, *El Zorro*, *Rayman* y *Bella y Bestia* para GB. Trucos para *Battletanx*, guía de *Resident Evil 2* (1ª parte) y libro de *South Park Rally* y *Duke Nukem ZH*.



8. *Pokémon Stadium*, *Vigilante 8 2*, *Operación Winback*, *Tarzan* y *Tony Hawk's* para N64 y *Metal Gear*, *Martian Alert*, *International Karate* y *G&W 3* para GB. Trucos de *Toy Story 2*, guía de *Resident Evil 2* (2ª parte) y librito de *Pokémon Stadium*.



9. *Pokémon Amarillo*, *Wario Land 3*, *4x4 World Trophy*, *24 Horas de Le Mans*, *Driver*, *Asterix*, *Top Gear Rallly 2* para GB. Trucos para *Ridge Racer 64*, guía de *Tony Hawk's* y librito de trucos.



10. *Taz Express*, *International Track & Field 2000* y *NBA In the Zone 2000* para N64 y *Wacky Races*, *Croc* y *Konami GB Collection 3* para GB. Trucos para *Super Mario 64*, guía de *GoldenEye* y libro de *Pokémon Amarillo*.



11. Hacemos un repaso por los mejores juegos de todos los tiempos para tu N64, incluyendo *Mario*, *Zelda*, *GoldenEye*... *Roland Garros* y *All Star Tennis 2000* para GB. Trucos para *Ridge Racer* y *Tony Hawk's* y guía de *Perfect Dark*.

Consigue los números atrasados de Games World a 375 ptas. cada uno (+400 ptas. de gastos de envío)
Rellena este cupón y envíalo a Games World, Suscripciones
MC Ediciones, S.A. Paseo San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona



Nombre y apellidos: ....

Calle: ....

Población: ....

Código Postal: ....

Provincia: ....

Teléfono: ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6 ☐7 ☐8 ☐9 ☐10 ☐11

Forma de pago: contra reembolso

TUS PREGUNTAS, TUS CRÍTICAS, TUS INQUIETUDES... TODO EN...

PIDO LA PALABRA

LO SIENTO, AHORA NO TENGO TIEMPO DE RESPONDER A VUESTRAS PREGUNTAS. CONSULTAR CON MI AGENTE...

¡EY, ESE JUEGO ES MÍO!

Cuando eres pequeño, tus padres te cuentan cuentos para ayudarte a dormir. Cuando creces, en el cole te explican historias que son un rollazo y tienes que intentar no dormirte. Ahora, cuéntanos tú tu historia para que nosotros podamos soñar con ese juego que se te ha ocurrido.
Este mes, la historia corre a cargo de José Manuel Teira, de Cartagena (Murcia)

POKéMON PARTY

El juego que se me ha ocurrido sería como *Mario Party*, pero con Pokémon.
Al principio sólo se podría jugar con Pokémon no evolucionados, que lo harían después. Los demás Pokémon, es decir, los que no evolucionan, como Mr. Mime, serían personajes secretos que aparecerían como personajes jugables al completar un tablero especial. Un ejemplo: se empieza a jugar con Pikachu. Habría que jugar en el tablero eléctrico obligatoriamente, que tendría preguntas y minijuegos sobre los Pokémon de tipo eléctrico. Una vez ganado este tablero varias veces con Pikachu, éste evolucionaría a Raichu y se abriría el tablero especial Zapdos, en el que el jugador que consiguió evolucionar a Pika competiría con Zapdos, éste controlado por la CPU, y tendría que ganarle para conseguirlo como personaje jugable. Por supuesto, no hay suficientes Pokémon que no evolucionan para llenar las 56 máximas fases de evolución de los Pokémon, así que después habría, en lugar de tableros especiales, juegos bonus de carreras (como *Mario Kart 64*), de golf (como *Mario Golf*), de tenis (como el futuro *Mario Tennis 64*) y un pequeño *beat 'em up* (como *Super Smash Bros*). Eevee podría jugar al principio en los tableros Agua, Fuego o Eléctrico, continuando en ése hasta que evolucione, bien a Vaporeon, bien a Jolteon, bien a Flareon y, cuando se ganara en el tablero especial correspondiente, aparecería otro Eevee, y así sucesivamente hasta tener a sus tres evoluciones.
Este juego sería compatible con Rumble Pak y con Expansion Pak, e incluiría los Pokémon de *Oro* y *Plata*.

Vaya, José Manuel, has pensado en todo. La idea inicial nos parece muy interesante, al igual que los subjuegos. Sin embargo, creemos que el juego podría ser demasiado extenso. Teniendo en cuenta que habría que crear pruebas específicas para cada Pokémon, se necesitarían 150 variaciones (sin contar con los Pokémon de *Oro* y *Plata*), además de los subjuegos comentados, los cuales podrían funcionar como juegos independientes. Aunque, pensándolo bien, no estaría nada mal. Sería un juego que podría durarnos años antes de acabarlo. Si en Nintendo fuesen capaces de incluir todo esto en un solo cartucho, estaríamos ante el juego del siglo.



INTERROGATORIO

Hola amigos de Games World. Me llamo Alejandro y tengo 13 años. Vuestra revista me enganchó desde el primer momento que la leí.
Pues bien, empezaré mi interrogatorio:
¿Cuándo salen a la venta *Eternal Darkness, Hercules e Indiana Jones.*
¡Ah! ¿Qué pasa con *ISS Millenium?*

Alejandro Botella, Alicante

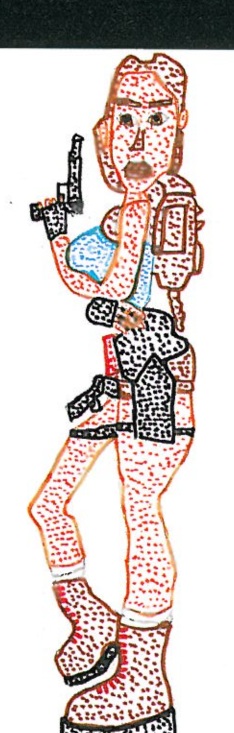
De los juegos que preguntas, sólo hay fecha para *Hercules*, el cual nos visitará a finales de este mes. Lo que hemos visto del juego nos hace pensar que esta aventura en 3D puede estar bastante bien, aunque había aspectos que necesitaban pulirse, como las animaciones de los personajes. Confiemos en que el aspecto final del juego sea el deseado.
Por otro lado, ni *Indiana Jones* ni *Eternal Darkness* tienen fecha. Desde su presentación en la feria E3 no se ha vuelto a saber nada de ellos, aunque suponemos que su desarrollo sigue su curso. Es posible que estuviésemos ante un caso como el de *ISS Millenium*, por el cual nos preguntas también. Este juego desapareció tras su presentación y nadie sabía nada de fechas. Sin embargo, ahora el juego ya está acabado y saldrá a la venta entre este mes y el siguiente. Para saber más detalles, echa un vistazo a nuestra review unas páginas más atrás.

PREGUNTAS 64

Hola, Games World. Primero quería felicitaros por vuestra revista. Y, segundo, haceros unas preguntas:
1. ¿Qué pasó con el juego *Harvest Moon?* En un principio iba a salir en invierno del 99.
2. ¿Y *O.D.T. 64?* En una revista vi que decían que lo habían jugado y estaba traducido. ¿Es eso cierto?
3. ¿Y *Star Craft 64?* Nintendo prometió que saldría en noviembre del 99.
4. Cambiando de tema, ¿usará *Banjo-Tooei* el Expansion Pak?
5. Y, por último, ¿*Eternal Darkness* estará protagonizado por Ness, el último personaje secreto de S.S.B.?

Sergio Salmerón, Albacete

1. Este fantástico RPG con temática de cultivo apareció en Japón y EE.UU. en febrero de este mismo año, aproximadamente, pero no fue exportado más allá de estos países. Los distribuidores han considerado que Europa no era un mercado propicio para este juego, pese a las buenas críticas que tuvo, por lo que tendremos que fastidiarnos.
2. *O.D.T.* es un juego que ya tiene dos años de antigüedad. En efecto, apareció traducido, pero en su versión para PlayStation y PC. La conversión a N64 se quedó en el camino y allí sigue.
3. En un principio, el juego se retrasó debido a cuestiones de desarrollo. Como suele suceder con Nintendo, la fecha prevista era demasiado prematura, y el juego no estaba acabado. Ahora, sin embargo, el juego ya está finalizado, pero en Nintendo esperan la llegada de cartuchos vírgenes en los que grabar el juego para su distribución. Confiamos en que lo veremos muy pronto.
4. Así es. La secuela de *Banjo-Kazooie* tendrá un motor de juego que podría superar al de *Donkey Kong 64*, por lo que será necesario el uso de la memoria extra.



Adrián Pérez, de Valencia, ha recurrido a la técnica puntillista para representar a Lara, toda una heroína de bolsillo.

5. No. Ness, el personaje al que haces referencia, tiene su origen en un juego de SNES llamado *Earthbound. Eternal Darkness,* en cambio, es un juego nuevo que tendrá varios protagonistas con semblante humano.

DUDA EVIL

Hola, amigos de Games World: Tengo una duda. En vuestra revista número 7 decíais que el proyecto de RE GBC había "muerto". Bien, pues he leído en vuestra revista que van a hacer un RE para GBA, y también en otra revista he leído que Capcom, aparte de ese proyecto, está preparando un nuevo RE para GBC. Quisiera saber si es cierto.

José Joaquín Rodríguez, Sevilla

Aunque pueda parecer contradictorio, el proyecto de Resident Evil para GBC murió, pero está en preparación. ¿Cómo? Muy fácil. En abril de este año Capcom llegó a la conclusión de que la versión de RE GBC que estaba en desarrollo no era apropiada para la licencia, así que la suspendió. Sin embargo, ahora ha retomado el proyecto (suponemos que con otros desarrolladores). El nuevo RE para GBC se llamará Gaiden, y tiene fecha de lanzamiento prevista para principios de diciembre. Aún no hemos visto ninguna imagen, aunque dudamos que difiera mucho de lo que ya habíamos visto. En cuanto sepamos algo, os lo mostraremos. En cuanto al proyecto para GBA, aún no hay nada confirmado. Capcom ha mostrado interés por la consola, pero en el Spaceworld no mostró nada de este producto.

TOMB RAIDER 64

Hola, Games World. ¿Por qué no hay un juego de Tomb Raider para N64? *Tomb Raider* sería el juego perfecto para la N64. Los gráficos serían una pasada y el joystick sería ideal para el control de la heroína. El juego podría ser exclusivo para N64, como el caso de *Resident Evil Zero.* Yo creo que esto haría que la gente comprase más N64 y aumentase su éxito. Usaría el Transfer Pak, con lo que podrías jugar al juego de GBC en pantalla grande. El tiempo de carga desaparecería y sería compatible con el Expansion Pak y el Rumble Pak para hacerlo más excitante.

Mario Muñoz, Donosti

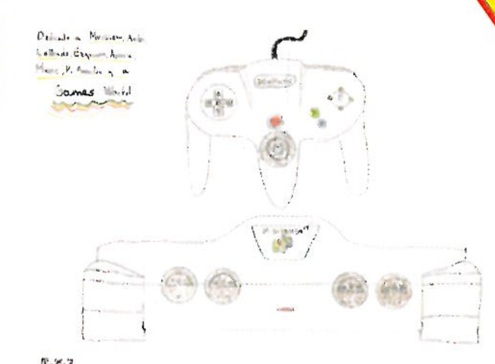
Cosas de la vida, Mario. Los desarrolladores encuentran un reto complicado y difícil el convertir el juego de formato CD a formato cartucho, más teniendo en cuenta que en el camino se perderían todas las famosas animaciones, pues no cabrían. Por otro lado, cada vez hay menos gente interesada en desarrollar para la N64, pues ya están aquí las nuevas consolas y es más rentable dirigir futuros proyectos hacia ellas.
Pero no te preocupes, pues *Indiana Jones* está en desarrollo y será un juego muy al estilo de *Tomb Raider*, sólo que protagonizado por el auténtico y original arqueólogo, Indy. Así que ¡alegra esa cara!

NINTENDERAS

¿Por qué la gente piensa que las chicas no son buenas videojugadoras? Mi hermana y yo llevamos años jugando a las consolas (desde la SNES) y somos expertas en varios juegos. Además, ¿por qué los desarrolladores insisten en crear juegos específicos para "chicas" que son de lo más tonto? No queremos jugar con juegos del tipo "Barbie monta a caballo" y cosas del estilo, todos de color de rosa y en ambientes de lo más "naif". Nosotras queremos jugar a juegos serios, sin distinción de sexos.

Evelyn y Alicia Silva, Lugo

Tenéis toda la razón. Algunos distribuidores piensan que la mejor forma de mantener a una chica entretenida ante una consola no es otra que mostrarle paisajes bonitos y lo que se considera "cosas de chicas". Lo importante de un juego es que divierta, sin distinción alguna. Por suerte, en Nintendo 64 no hay juegos de Barbie en caballo ni los considerados "para chicas". Buena estrategia, creemos, la de Nintendo.



Enrique Melús, de Huesca, nos envía un detallado dibujo de su N64, su consola favorita. También es nuestra preferida.



Sergio Salmerón, de Albacete pide a Nintendo que traduzca Majora's Mask. Estamos de acuerdo con tu petición y nos sumamos a ella.

¡ES TIEMPO DE... L.U.I.G.I.!

¿Qué es mejor, *Pokémon Rojo* o *Azul*, Mario o Link, comer o dormir? Algunas preguntas son realmente difíciles de responder. Es por eso por lo que hemos incorporado a nuestra redacción el súper ordenador L.U.I.G.I., capaz de aclarar aquellas dudas más inquietantes.

Querido L.U.I.G.I.
Soy un auténtico fan de Mario y sus juegos. Me encanta pasar horas enganchado ante ellos. Ahora saldrán a la venta *Mario Party 2* y *Mario Tennis* y no sé con cuál de ellos quedarme. Por favor, ayúdame L.U.I.G.I.

Clic... Clic... El modo multijugador de *Mario Party 2* será estupendo... pero el modo para un jugador será un poco aburrido... *Mario Tennis* tendrá unos gráficos asombrosos, un multijugador excelente y más diversión para un jugador. Además, será diferente... Quédate con *Tennis*.

CONÉCTATE CON L.U.I.G.I.

1. Envía tus cartas con tus datos a la misma dirección que PIDO LA PALABRA indicando en el sobre L.U.I.G.I.
2. Incluye cuáles son los dos juegos entre los que no te decides.
3. L.U.I.G.I. dictará su propio veredicto.

ANÍMATE

SI TÚ TAMBIÉN QUIERES CONTARNOS ALGO, ESCRÍBENOS O ENVÍANOS UN MAIL

NO TE LO PIENSES MÁS...
Si tienes algo que contar, compartir o preguntar, escríbenos a:
Pido la Palabra
Games World
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
o envíanos un e-mail a
gw@esdecir.com



UNA COMPLETA LISTA CON LOS JUEGOS

¡LA COLECCIÓN DE JUEGOS PARA TU N64!

¡OH CIELOS! HAY TANTOS Y TANTOS...

40 WINKS — 85%
Plataformas con un aspecto estupendo, pero falto de originalidad.
GT | 1 jugador — 9.990 | rumble pak | memory pak

1080° SNOWBOARDING — 88%
Muy divertido si lo tuyo es surcar los montes nevados. Ideal para Yetis.
Nintendo | 1-2 jugadores — 8.490 | rumble pak | memory pak

A BUG'S LIFE — 76%
Aventuras Disney para los más pequeños de la casa.
Proein | 1 jugador — 9.990 | rumble pak | memory pak

AEROFIGHTERS ASSAULT — 69%
Un simulador de vuelo bastante aburridote. Sólo para pilotos.
Konami | 1-2 jugadores — 8.990 | rumble pak | memory pak

AIRBOARDER 64 — 75%
Algo así como el patinaje del futuro. Buen intento, pero no mantiene el equilibrio.
Space | 1-2 jugadores — 4.990

ALL STAR BASEBALL '98 — 80%
Un simulador deportivo muy ingenioso a la vez que realista y con gráficos excelentes.
Acclaim | 1-4 jugadores | memory pak — 9.490 | rumble pak



ALL STAR TENNIS '99 — 79%
Sosón juego de tenis, aunque resultará atractivo para los seguidores de este deporte.
Ubi Soft | 1-4 jugadores — 7.990 | memoria en cartucho

ARMORINES — 84%
Un shooter con el motor de Turok e insectos muy inteligentes por enemigos.
Acclaim | 1-4 jugadores | expansion pak — 9..990 | rumble pak

ARMY MEN — 56%
Un cartucho malo construido sobre una idea muy buena.
3DO | 1-4 jugadores | expansion pak — 9.990

AUTOMOBILI LAMBORGHINI — 73%
Un tedioso juego de carreras con coches que parecen carracas.
Titus | 1-4 jugadores | memory pak — 13.990 | rumble pak

BATTLE TANX — 81%
Fantásticas batallas entre tanques y un modo multijugador excelente.
3DO | 1-4 jugadores | memory pak — 9.990 | rumble pak



BOMBERMAN — 65%
Una versión del clásico "pone-bombas" que no cuaja. Sólo para fans.
Nintendo | 1-4 jugadores — 8.490 | memoria en cartucho

BEETLE ADVENTURE RACING — 79%
Genial si quieres saber lo que se siente al volante de un Escarabajo.
Konami | 1 jugador — 9.990 | rumble pak | memory pak

BIO FREAKS — 74%
Un estupendo juego de lucha futurista. Para los que buscan buenos gráficos.
GT | 1-2 jugadores | en cartucho — 8.490 | rumble pak

BLAST CORPS — 86%
Destruye edificios montado en camiones de demolición. Abstenerse arquitectos.
Nintendo | 1 jugador | memory pak — 7.990 | memoria en cartucho

BODY HARVEST — 81%
Excitante RPG-*shoot' em up* con toneladas de insectos. Para fumigadores.
Infogrames | 1 jugador | rumble pak — 5.990 | en cartucho

BOMBERMAN HERO — 69%
Una mala secuela sin modo multijugador. Para fans solitarios.
Nintendo | 1-2 jugadores | memoria en cartucho — 7.990 | rumble pak

BUCK BUMBLE — 72%
Un *shoot' em up* por encima de la media. No está mal, pero le falta algo.
Ubi Soft | 1 jugador | rumble pak — 8.490 | memory pak

BUST-A-MOVE 2 — 85%
Un adictivo juego en el que hay que reventar burbujas. Para enjabonados.
Acclaim | 1-2 jugadores — 6.990 | memory pak

CASTLEVANIA 64 — 82%
Una aventura en 3D cargada de vampiros y terroríficas atmósferas. Para chupasangres.
Konami | 1 jugador | memory pak — 9.990 | rumble pak

CASTLEVANIA 2 — 63%
Una fotocopia exacta del primer *Castlevania*. Muy poco original.
Konami | 1 jugador | memory pak — 11.490 | rumble pak

CHAMELEON TWIST — 71%
Un exteaño plataformas-puzzle en 3D fácil de terminar. Para versátiles
Infogrames | 1-4 jugadores — 3.990 | memoria en cartucho



CHOPPER ATTACK — 75%
Un shooter divertido, pero poco vistoso. Para incondicionales de los disparos.
GT | 1-4 jugadores | rumble pak — 8.990 | memoria en cartucho



COMMAND & CONQUER — 86%
Una versión del clásico de estrategia en 3D de PC. Para conquistadores.
Nintendo | 1 jugador | memoria en cartucho — 10.990 | expansion pak | rumble pak





COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98 — 79%
Una nueva entrega de FIFA que no supera a *FIFA '98*. Para amantes del Mundial.
EA | 1-4 jugadores — 4.990 | memoria en cartucho

DARK RIFT — 70%
Un juego lleno de mamporros un poco insulso para nuestro gusto.
Vic Tokai | 1-2 jugadores — 4.990 | memoria en cartucho

DESTRUCTION DERBY — 74%
Un juego de carreras en el que lo importante no es cómo corres, sino cómo chocas.
Proein | 1-4 jugadores | memory pak — 10.490 | rumble pak

DIDDY KONG RACING — 83%
Una revisión de *Mario Kart* con monos como protagonistas. Recomendable.
Nintendo-Rare | 1-4 jugadores — 8.990 | memoria en cartucho

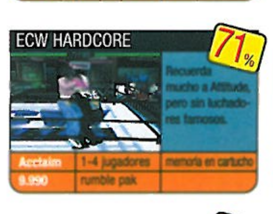
DISNEY'S TARZAN — 65%
Los gráficos son fieles a la película, pero la jugabilidad deja que desear.
Proein | 1 jugador — 9.990 | rumble pak | memory pak

DOOM 64 — 76%
Es un clásico, pero no la mejor opción *shoot' em up* para tu N64.
GTI | 1 jugador — 3.990 | memory pak

DUKE NUKEM 64 — 73%
Divertida conversión del juego de PC. Genial para partidas multijugador.
GTI | 1-4 jugadores | memory pak — 9.400 | rumble pak | expansion pak

DUKE NUKEM: ZERO HOUR — 87%
Fantástica y esperada secuela con más tiros, más acción y más diversión.
GTI | 1-4 jugadores — 9.490 | rumble pak | memory pak

EARTHWORM JIM 3D — 74%
Conoce los pensamientos en 3D de este simpático gusano. Esperábamos más.
Virgin | 1 jugador | memoria en cartucho — 9.490 | rumble pak



ECW HARDCORE — 71%
Recuerda mucho a Attitude, pero sin luchadores famosos.
Acclaim | 1-4 jugadores | memoria en cartucho — 9.990 | rumble pak



EXTREME G — 78%
Asombrosamente rápido, pero no llega a serlo tanto como *F-Zero X*. Lástima.
Acclaim | 1-4 jugadores | memory pak — 8.490 | rumble pak



EXTREME G 2 — 84%
Diviértete con las mejores carreras sobre bicis futuristas. Quemando rueda, baby…
Acclaim | 1-4 jugadores — 8.490 | rumble pak | memory pak

F1 POLE POSITION — 66%
Un juego de Fórmula 1 con la licencia y poco más. Para seguidores.
Ubi Soft | 1 jugador — 4.990 | memory pak

F1 WORLD GRAND PRIX — 81%
Un juego muy realista con algunos tramos bastante complicados. Aun así, el más completo.
Nintendo | 1-2 jugadores — 5.990 | rumble pak | en cartucho

F1 WORLD GRAND PRIX 2 — 76%
Muy similar a la primera parte, por lo que no llega a sorprender.
Nintendo | 1-2 jugadores | memoria en cartucho — 9.490 | rumble pak | expansion pak

FIFA '98 — 83%
Aunque cuenta con sus defectos, sigue siendo la entrega de FIFA que más nos gusta.
EA | 1-4 jugadores — 7.990 | memory pak

FIFA '99 — 81%
Un buen juego, pero no corrige los errores de la saga. No puede con *ISS*.
EA | 1-4 jugadores — 9.990 | rumble pak | memory pak

FIGHTERS DESTINY — 82%
Un fantástico *beat' em up* con animaciones suaves como el culito de un bebé.
Ubi Soft | 1-2 jugadores | memory pak — 11.990 | rumble pak

FLYING DRAGON — 68%
Un juego que intenta hacerle sombra a *Tekken*, pero que no lo consigue.
Proein | 1-2 jugadores — 6.490 | rumble pak | memory pak

FORSAKEN — 82%
Entra en una nueva dimensión con este *shoot' em up* futurista. Para visionarios.
Acclaim | 1-4 jugadores | memory pak — 12.990 | rumble pak



F-ZERO X — 88%
La velocidad convertida en cartucho de N64 y apoyada en un gran juego.
Nintendo | 1-4 jugadores | memoria en cartucho — 5.490 | rumble pak

GEX 64: ENTER THE GECKO — 61%
Sus creadores creían que conseguirían un nuevo *Mario 64*, pero no fue así.
GTI | 1 jugador | memory pak — 11.990 | rumble pak



GLOVER — 85%
Una aventura en 3D muy divertida que sentará como un guante a los plataformeros.
Hasbro | 1 jugador | memoria en cartucho — 9.990 | rumble pak

GOEMON 2 — 70%
Una mala secuela en 2D del fantástico *Mystical Ninja*.
Konami | 1-2 jugadores — 10.990 | rumble pak | en cartucho

HEXEN — 70%
Un intento de *Quake* con un modo multijugador nada adictivo. Para fans de la Edad Media.
GTI | 1-4 jugadores — 5.490 | memory pak

HOLY MAGIC CENTURY — 75%
Adecuado para aquellos que quieren introducirse en el mundo de los RPG.
Konami | 1 jugador — 8.990 | memory pak

HOT WHEELS TURBO RACING — 78%
Coches de juguete y circuitos repletos de piruetas y saltos espectaculares.
EA | 1-2 jugadores | memory pak — 9.990 | rumble pak

HYBRID HEAVEN — 77%
Una mezcla de RPG y *beat' em up* protagonizado por aliens horripilantes.
Konami | 1 jugador | memory pak — 11.990 | rumble pak | expansion pak

HYDRO THUNDER — 86%
Carreras acuáticas frenéticas con una excelente jugabilidad.
Infogrames | 1-4 jugadores | memory pak — 8.990 | rumble pak | expansion pak

IGGY'S RECKIN' BALLS — 67%
Carreras de bolas por diferentes niveles. Difícil y muy aburrido.
Acclaim | 1-4 jugadores — 7.990 | rumble pak | memory pak

INTERNATIONAL TRACK & FIELD — 80%
Un revientamandos deportivo de lo más divertido para jugar acompañado.
Konami | 1-4 jugadores — 9.990 | rumble pak | memory pak



ISS 64 — 90%
Fue el mejor juego de fútbol… hasta que llegó *ISS '98*.
Konami | 1-4 jugadores — 2.990 | memory pak



JEREMY MCGRATH SUPERCROSS — 60%
Carreras sobre barro son una pinta excelente y poco más.
Acclaim | 1-4 jugadores | memory pak — 9.990 | rumble pak | expansion pak



KNIFE EDGE — 59%
Un *shoot' em up* muy por debajo de la media. Nada recomendable.
Space | 1-4 jugadores | memoria en cartucho — 4.990 | rumble pak

S PARA N64 DISPONIBLES EN EL MERCADO

KNOCKOUT KINGS — 78%

Boxeo muy real, pero demasiado fácil en el modo para un jugador.
EA · 1-2 jugadores · 9.990 · rumble pak

L

LODE RUNNER — 72%

Una versión de un antiguo juego de puzzles para Commodore 64. Pieza de museo.
Infogrames · 1-2 jugadores · memoria en cartucho · 7.990 · rumble pak

LYLAT WARS — 82%

Acción espacial con un diseño de niveles muy creativo. Emocionante a cada minuto.
Nintendo · 1-4 jugadores · 4.990 · rumble pak · memoria en cartucho

M

MACE: THE DARK AGE — 79%

Un buen *beat' em up*, aunque un poco fácil en el modo para un jugador.
GTI · 1-2 jugadores · 10.990 · memoria en cartucho

MADDEN 64 — 80%

Un buen juego de fútbol americano que se ha ido quedando obsoleto con el tiempo.
EA · 1-4 jugadores · 9.490 · rumble pak · memory pak

MAGICAL TETRIS CHALLENGE — 76%

Diversión a piezas. No aporta ninguna novedad a los juegos bajo la licencia *Tetris*.
Proein · 1 jugador · 9.990 · memoria en cartucho

MARIO GOLF — 89%

Un gran juego de golf con un montón de personajes y modos muy divertidos.
Nintendo · 1-4 jugadores · memory pak · 9.490 · rumble pak · GB pak

MARIO KART 64 — 92%

La jugabilidad de este juego de carreras es de las mejores que hemos disfrutado.
Nintendo · 1-4 jugadores · memory pak · 5.990 · memoria en cartucho

MARIO PARTY — 84%

Si buscas un multijugador al que puedas dedicarle horas y horas, éste es el tuyo.
Nintendo · 1-4 jugadores · memoria en cartucho · 9.490 · rumble pak

MICHAEL OWEN'S WLS 2000 — 82%

Un buen intento. El segundo mejor juego de fútbol para N64.
THQ/Proein · 1-4 jugadores · 11.990 · rumble pak · memory pak

MICRO MACHINES 64 TURBO — 84%

Carreras de mini-coches por escenarios familiarmente sorprendentes.
Codemasters · 1-8 jugadores · memory pak · 9.990 · rumble pak

MILO'S ASTRO LANES — 55%

¿Te apetece jugar a bolos? Un consejo: sacia tus ganas jugando al de verdad.
Interplay · 1-4 jugadores · 8.490 · rumble pak · memoria en cartucho

MISCHIEF MAKERS — 80%

Extravagante plataformas en 2D que te mantendrá enganchado horas.
Nintendo · 1 jugador · 8.990 · rumble pak · memoria en cartucho

MISSION: IMPOSSIBLE — 68%

Un juego mediocre sobrevalorado por algunos por la fama conseguida.
Infogrames · 1 jugador · 7.490 · memoria en cartucho · rumble pak

MONACO GRAND PRIX — 80%

Este cartucho supone un reto para las series F-1 que se salda con empate.
Ubi Soft · 1-2 jugadores · 7.990 · rumble pak · memory pak

MONSTER TRUCK MADNESS — 67%

Camiones con ruedas gigantes. Hasta aquí bien, pero las carreras dejan mucho que desear.
Proein · 1-4 jugadores · 9.490 · rumble pak

MORTAL KOMBAT 4 — 80%

Uno de los pocos *MK* que vale la pena de entre todas las versiones que hay.
GTI · 1-2 jugadores · memory pak · 10.990 · rumble pak

MULTI RACING CH'SHIP — 68%

Demasiado fácil para ser un juego de carreras que perdure en el tiempo.
Infogrames · 1-2 jugadores · 13.490 · memory pak

MYSTICAL NINJA — 85%

Imagínate que Super Mario fuese un RPG. Pues bien, aquí lo tienes, pero con Goemon.
Konami · 1 jugador · 11.490 · memory pak

N

NAGANO WINTER OLYMPICS — 55%

Todos los deportes de unas olimpiadas de invierno. Pero te deja frío.
Konami · 1-4 jugadores · 11.990 · rumble pak · memory pak

NASCAR '99 — 60%

Si buscas emociones fuertes, velocidad y acción, éste no es tu juego.
EA · 1-2 jugadores · memory pak · 7.990 · rumble pak

NBA COURTSIDE — 89%

Puro entretenimiento. De eso se trata el baloncesto, ¿no?
Nintendo · 1-4 jugadores · memory pak · 5.990 · rumble pak · memoria en cartucho

NBA IN THE ZONE — 42%

Un juego de baloncesto mediocre con la licencia oficial y poco más.
Konami · 1-4 jugadores · 9.990 · memoria en cartucho

NBA JAM 2000 — 87%

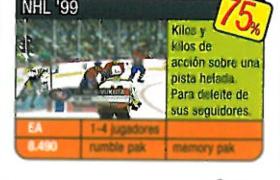
Un buen juego de baloncesto que combina un simulador y un modo jam salvaje.
Acclaim · 1-4 jugadores · 9.990 · rumble pak · expansion pak

NBA LIVE '99 — 65%

Es jugable, pero está muy lejos de convertirse en guía de baloncesto.
EA · 1-4 jugadores · memory pak · 9.490 · rumble pak

NFL QUARTERBACK CLUB '99 — 89%

Fútbol americano puro y duro. La mejor opción si te gusta este deporte.
Acclaim · 1-4 jugadores · memory pak · 6.990 · rumble pak · expansion pak

NHL '99 — 75%

Kilos y kilos de acción sobre una pista helada. Para deleite de sus seguidores.
EA · 1-4 jugadores · 8.490 · rumble pak · memory pak

NHL BREAKAWAY '99 — 68%

Una nueva entrega de la serie que no consigue hacernos olvidar la anterior.
Acclaim · 1-4 jugadores · 6.990 · rumble pak · memory pak

NUCLEAR STRIKE — 78%

Un clásico *shooter* revisitado con acierto.
Proein · 1 jugador · memory pak · 10.990 · rumble pak

O

OFF ROAD CHALLENGE — 55%

Carreras de camiones que no te permiten sentir la rudeza de sus motores.
GTI · 1-2 jugadores · 8.990

OPERATION WINBACK — 83%

Una genial mezcla de sigilo y la acción pistolera más salvaje.
Acclaim · 1-4 jugadores · memory pak · 9.990 · rumble pak · expansion pak

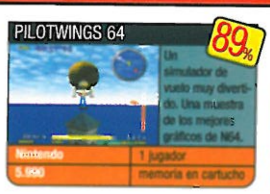
P

PENNY RACERS — 65%

Bonito y divertido diseño de vehículos. Lamentablemente, es lo único que tiene.
Proein · 1-4 jugadores · 9.990 · rumble pak · memory pak

PGA EUROPEAN GOLF — 75%

Golf serio y profesional. La contrapartida de Mario.
Infogrames · 1-2 jugadores · 8.990 · memory pak

PILOTWINGS 64 — 89%

Un simulador de vuelo muy divertido. Una muestra de los mejores gráficos de N64.
Nintendo · 1 jugador · 5.990 · memoria en cartucho

Q

QUAKE — 81%

Una más que aceptable conversión del este espeluznante clásico del *shoot' em up*.
GT · 1-2 jugadores · memory pak · 3.990 · rumble pak

QUAKE II — 93%

Magnífica secuela que supera en muchos puntos al original. ¡Y vaya multijugador!
GTI · 1-4 jugadores · expansion pak · 9.490 · rumble pak · memory pak

R

RAINBOW SIX — 87%

Un juego que demuestra el famoso refrán: más vale sigilo que ir pegando tiros.
Proein · 1-2 jugadores · memory pak · 9.990 · rumble pak · expansion pak

RAKUGA KIDS — 82%

Un fantástico *beat' em up* más alocado que una cabra tirolesa.
Konami · 1-2 jugadores · 8.490 · rumble pak · memoria en cartucho

RAMPAGE 2 — 55%

La segunda parte de un arcade que ha pasado con más pena que pena.
Midway · 1-3 jugadores · 8.990 · rumble pak · memory pak

RAT ATTACK — 67%

Un arcade al estilo clásico. Difícil, repetitivo y aburrido.
Proein · 1-4 jugadores · 9.990 · memory pak

RAYMAN 2 — 85%

Un magnífico plataformas sin niebla y con gráficos fantásticos.
Ubi Soft · 1 jugador · expansion pak · 9.990 · rumble pak · memory pak

READY 2 RUMBLE BOXING — 87%

Un beat 'em up con estilo y humor, pero sin fiereza.
Infogrames · 1-2 jugadores · memory pak · 8.990 · rumble pak

RE-VOLT — 77%
¡Alucina! Un juego de carreras con coches teledirigidos.
Acclaim · 1-4 jugadores · memory pak · 3.990 · rumble pak · expansion pak

RIDGE RACER 64 — 91%

Muy veloz y absolutamente fantástico. El rey de la pista.
Nintendo · 1-4 jugadores · memory pak · 8.990 · rumble pak

ROCKET: ROBOT ON WHEELS — 91%

Un plataformas refrescante con aportaciones realmente imaginativas.
UbiSoft · 1-4 jugadores · 9.990 · rumble pak · en cartucho

ROADSTERS — 91%

Un serio candidato para los que disfrutan con los juegos de coches. Apostamos por él.
Virgin · 1-2 jugadores · controller pak · 9.990 · rumble pak · expansion pak

ROBOTRON 64 — 70%

Un *shoot' em up* con aspecto retro. Lamentablemente se hace aburrido.
GTI · 1-2 jugadores · memory pak · 11.990 · rumble pak · expansion pak

ROGUE SQUADRON — 79%

Aunque tiene una pinta fantástica, el resultado es un *shoot' em up* un poco limitado.
Nintendo · 1 jugador · rumble pak · 9.490 · memoria en cartucho · expansion pak

RUGRATS TREASURE HUNT — 59%

Un aburrido juego de mesa bajo la licencia de estos bebés de los dibujos.
Proein · 1-4 jugadores · memory pak · 9.990 · rumble pak

RUSH 2: EXTREME RACING USA — 71%

Una nueva entrega de la serie *San Francisco Rush* levemente mejorada.
GTI · 1-2 jugadores · 7.990 · rumble pak · memory pak

S

SAN FRANCISCO RUSH — 70%

Un satisfactorio juego de carreras con un problema: te olvidarás de él muy rápido.
Acclaim · 1-2 jugadores · memory pak · 6.490 · rumble pak

S.C.A.R.S. — 75%

Carreras de animales. Aunque es bueno, no llega a la altura de *Mario Kart*.
Ubi Soft · 1-4 jugadores · 11.990 · rumble pak · memory pak

SHADOWS OF THE EMPIRE — 73%

Si fuese un juego de *Star Wars*, diríamos que la Fuerza se ha despertado en él.
LucasArts · 1 jugador · 10.990 · memoria en cartucho

SNOWBOARD KIDS — 79%

Una monada de juego que ofrece más de lo que aparenta.
Nintendo · 1-4 jugadores · 5.990 · rumble pak · memoria en cartucho

SOUTH PARK — 66%

Shoot' em up protagonizado por unos deslenguados personajes. Se hace aburrido.
Acclaim · 1-4 jugadores · memoria en cartucho · 9.990 · rumble pak · expansión pak

SOUTH PARK CHEF'S LUV SHACK — 79%

Un videojuego de mesa divertido, pero en inglés.
Acclaim · 1-4 jugadores · 9.990 · rumble pak · expansión pak

SOUTH PARK RALLY — 82%

Un buen competidor para Mario Kart repleto de groserías.
Acclaim · 1-4 jugadores · memoria en cartucho · 9.990 · rumble pak

SPACE INVADERS — 78%
El original matamarcianos con la misma jugabilidad y nuevos gráficos.
Proein · 1-2 jugadores · memoria en cartucho · 11.490 · rumble pak

SPACESTATION SILICON VALLEY — 90%
Fantástico juego de plataformas cargado de interesantes puzzles.
Take 2 · 1 jugador · 9.490 · memoria en cartucho

STARSHOT — 64%

Correcto juego de plataformas en 3D al que sólo le falta un poco de emoción.
Infogrames · 1-4 jugadores · 6.990 · memoria en cartucho

STAR WARS EPISODE 1: RACER — 85%

Carreras futuristas con todo lujo de detalles y con el prota de la película.
Nintendo · 1-2 jugadores · memoria en cartucho · 9.490 · rumble pak · expansión pak

SUPERCROSS 2000 — 80%

Carreras de motos con un control difícil de manejar.
EA · 1-2 jugadores · 9.990 · rumble pak · expansión pak

SUPERMAN — 50%

La mejor forma de malgastar el dinero que tienes. Un bodrio.
Titus · 1-4 jugadores · memoria en cartucho · 6.990 · rumble pak

T

TAZ EXPRESS — 83%
Una mezcla de puzzles y plataformas divertida e ingeniosa y con un prota fabuloso.
Infogrames · 1 jugador · 9.990 · memoria en cartucho

THE NEW TETRIS — 88%

Magnífica versión. Sin duda, la mejor forma de jugar a los bloques cayentes en N64.
Nintendo · 1-4 jugadores · 9.450 · rumble pak

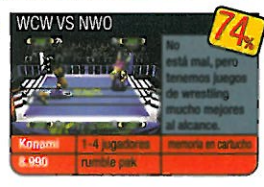
TETRISPHERE — 68%
Difícil, pero que muy difícil adaptación del clásico. Nos quedamos con el original.
Nintendo · 1-2 jugadores · 6.990 · memoria en cartucho

¡CARTUCHOS FUERA! UNA COMPLETA LISTA CON LOS JUEGOS

¡LA COLECCIÓN DE JUEGOS PARA TU N64!



V-RALLY '99 — 80%
El mejor juego de carreras para N64. Velocidad con todas sus letras.
Infogrames | 7.490 | 1-2 jugadores | rumble pak | en cartucho



WCW VS NWO — 74%
No está mal, pero tenemos juegos de wrestling mucho mejores al alcance.
Konami | 8.990 | 1-4 jugadores | rumble pak | memoria en cartucho

WWF ATTITUDE — 90%
Montones de opciones para uno de los mejores juegos de wrestling para N64.
Acclaim | 10.990 | 1-4 jugadores | rumble pak | memoria en cartucho



TONIC TROUBLE — 80%
Plataformas en 3D al más puro estilo de la N64. Un poco facilón.
Ubi Soft | 8.490 | 1 jugador | rumble pak | memoria en cartucho



TOP GEAR RALLY 2 — 87%
El mejor simulador de rallys para N64 hasta el momento.
Proein | 10.990 | 1-4 jugadores | memoria en cartucho



TUROK: RAGE WARS — 88%
Excelente multijugador con las armas más mortíferas y montones de opciones.
Acclaim | 9.990 | 1-4 jugadores | rumble pak | expansion pak



WAIALAE GOLF — 59%
Ni tiene la diversión ni la jugabilidad de *Mario Golf*. Pero es más real.
Nintendo | 5.990 | 1-4 jugadores | rumble pak | memoria en cartucho





WETRIX — 72%
Apasionante juego de puzzles basado en *Tetris* pero pasado por agua.
Infogrames | 6.490 | 1-2 jugadores | memoria en cartucho

WWF WARZONE — 85%
Clásico juego de wrestling que sólo ha sido mejorado por *Attitude*.
Acclaim | 10.490 | 1-4 jugadores | rumble pak | en cartucho



TONY HAWK'S SKATEBOARDING — 93%
Estupendo simulador de *skateboard* cargado de momentos emocionantes.
Proein | 11.990 | 1-2 jugadores | rumble pak | memoria en cartucho | expansión pak



TOY STORY 2 — 87%
Gráficos estupendos y toda la magia y la diversión del film de Disney.
Proein | 8.990 | 1 jugador | memoria en cartucho



VIGILANTE 8 — 73%
Shooter en primera persona y en 3D. No está mal, pero tampoco bien.
Proein | 10.490 | 1-4 jugadores | en cartucho | expansión pak



WAVE RACE 64 — 85%
Juego de carreras sobre motos acuáticas. Emoción hasta el último momento.
Nintendo | 5.990 | 1-2 jugadores | memoria en cartucho

WIPEOUT 64 — 87%
El clásico dentro de los juegos de carreras del futuro. Muy bueno.
Midway | 9.490 | 1-4 jugadores | memoria en cartucho



WWF WRESTLEMANIA 2000 — 85%
Enormes luchadores, escenarios increíbles y un control sencillo.
THQ/PROEIN | 9.990 | 1-4 jugadores | rumble pak | memoria en cartucho



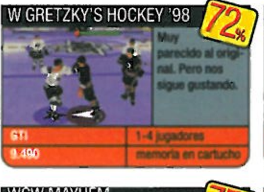
TOP GEAR OVERDRIVE — 73%
Sería uno de los mejores si no fuese tan repetitivo
Nintendo | 8.990 | 1-4 jugadores | rumble pak | memoria en cartucho | expansión pak



TUROK: DINOSAUR HUNTER — 80%
Uno de los mejores *shoot' em up* para N64 que ha ido mejorando con las secuelas.
Acclaim | 4.990 | 1 jugador | memoria en cartucho



VIGILANTE 8 2ND OFFENCE — 58%
Una salvaje carnicería sobre cuatro ruedas falta de diversión.
Proein | 11.990 | 1-4 jugadores | rumble pak | en cartucho | expansión pak



W GRETZKY'S HOCKEY '98 — 72%
Muy parecido al original. Pero nos sigue gustando.
GTI | 9.490 | 1-4 jugadores | memoria en cartucho

WORLD DRIVER CH'SHIP — 90%
Uno de los mejores títulos de carreras de todos los tiempos. Debes tenerlo
Infogrames | 9.490 | 1-2 jugadores | rumble pak | memoria en cartucho



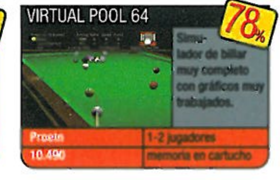
XENA: WARRIOR PRINCESS — 87%
La guerrera más famosa nos da una lección en este *beat' em up*.
Titus | 9.490 | 1-4 jugadores | rumble pak | memoria en cartucho | expansión pak



TOP GEAR RALLY — 87%
Carreras a toda velocidad con coches y circuitos alucinantes. ¡Mola!
Nintendo | 8.990 | 1-2 jugadores | memoria en cartucho



TUROK 2: SEEDS OF EVIL — 85%
Secuela más que mejorada de un juego que ya era bueno.
Acclaim | 6.990 | 1-4 jugadores | rumble pak | memoria en cartucho | expansión pak



VIRTUAL POOL 64 — 78%
Simulador de billar muy completo con gráficos muy trabajados.
Proein | 10.490 | 1-2 jugadores | memoria en cartucho



WCW MAYHEM — 75%
Una legión de luchadores entre los que escoger, y miles de modos de lucha.
EA | 9.490 | 1-4 jugadores | rumble pak

WORMS ARMAGEDDON — 86%
Estrategia, diversión y mucha acción se mezclan en este cartucho.
Infogrames | 8.990 | 1-4 jugadores | memoria en cartucho



YOSHI'S STORY — 82%
Cursi juego de plataformas en 2D, muy divertido y con una gran jugabilidad.
Nintendo | 6.990 | 1 jugador | memoria en cartucho

LOS MEJORES JUEGOS PARA TU N64 ¡HAZTE CON ELLOS!

BANJO-KAZOOIE 91%
¡El plataformas con mejor aspecto!
Nintendo/Rare 8.990
1 jugador Rum Pak
¿Por qué es guai? Un gran plataformas al estilo de *Mario*, pero más grande.
Truco GW: En el nivel del castillo de arena de la Cueva del Tesoro, introduce "CHEAT" y, después, "LOTSOFGOESWITHMANYBANJOS" para conseguir vidas infinitas.



DONKEY KONG 64 94%
¡El plataformas más grande!
Nintendo/Rare 12.990
1-4 jugadores Expansion Pak
¿Por qué es guai? Un plataformas enorme, vistoso e ingenioso. Es una delicia jugar con él.
Truco GW: Salva tu partida y pulsa reset. Recargarás la munición de tus simios.



GOLDENEYE 007 95%
¡El mejor *shooter* para cuatro!
Rare 5.990
1-4 jugadores Rum Pak
¿Por qué es guai? Sólo hace falta echar una partida para saberlo.
Truco GW: En el tanque, lanza una mina. Entonces, cambia al proyectil del tanque para lograr una coraza extra.



ISS '98 92%
¡El mejor simulador de fútbol!
Konami 3.990 1-4Jugadores
Mem Pak Rum Pak
¿Por qué es guai? El mejor juego de fútbol de la historia. Si no lo tienes, ya tardas.
Truco GW: Para jugadores cabezones, pulsa en la pantalla de títulos C-abajo (x2), C-arriba (x2), C-derecha (x2), C-izquierda (x2), C-derecha (x2), C-izquierda (x2), B, A, mantén pulsado Z y pulsa Start.



JET FORCE GEMINI 90%
¡El mejor matainsectos!
Nintendo/Rare 9.490
1-4 jugadores Mem Pak
¿Por qué es guai? Fantásticas armas, insectos y unos personajes geniales.
Truco GW: Vuelve a visitar las zonas anteriores con otro personaje para acceder a nuevas áreas.



LEGEND OF ZELDA 96%
¡El mejor juego de la historia!
Nintendo 8.490
1 jugador Rum Pak
¿Por qué es guai? El equilibrio perfecto entre historia, jugabilidad y gráficos.
Truco GW: Ve a la cabaña del pescador como Link adulto y pesca 7'5 kilos de pescado para obtener la escama dorada. Podrás bucear hasta 8 metros.



PERFECT DARK 98%
¡El shooter más completo y perfecto!
Nintendo 10.990 1-4 jugadores Mem pak Rum Pak Exp Pak En cartucho
¿Por qué es guai? Joanna Dark logra superar al agente Bond. ¡Necesitarás meses y meses para ver el juego entero!
Truco GW: Supera los Retos en el multijugador para acceder a nuevos niveles, armas y personajes.



POKéMON STADIUM 91%
¡Los mejores pokécombates en 3D!
Nintendo 12.990 1-4 jugadores memoria en cartucho
¿Por qué es guai? Tus Pokémon cobran vida en maravillosas 3D y con excelentes animaciones.
Truco GW: Para atacar siempre en primer lugar, utiliza Pokémon muy veloces, como Articuno.



RESIDENT EVIL 2 93%
¡El juego más espeluznante!
Virgin/Capcom 13.990
1 jugador En cartucho Rum Pak
¿Por qué es guai? Siente cómo el miedo se apodera de tus dedos. Mucha sangre y muchas horas de juego.
Truco GW: Combina las hierbas roja y verde para conseguir una pócima de salud más potente (y más rica).



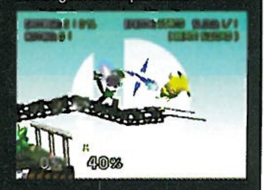
SHADOW MAN 90%
¡Tenebrosa aventura en 3D!
Acclaim 10.490 1 jugador
Rum Pak Mem Pak Exp Pak
¿Por qué es guai? Impresionantes gráficos, una historia muy elaborada, y toneladas de miedo y maldad.
Truco GW: Si tienes poca salud, no utilices el Asson, pues no extrae energía de los malos que matas.



SUPER MARIO 64 96%
¡El mejor plataformas del mundo!
Nintendo 7.990
1 jugador En cartucho
¿Por qué es guai? Calidad y nada más que calidad. Revolucionó el género.
Truco GW: Si tu barra de poder está baja, métete en la piscina más cercana. Cuando salgas a la superficie estarás recuperado.



SUPER SMASH BROS 93%
¡El *beat 'em up* más divertido!
Nintendo 8.990
1-4 jugadores Rumble Pak
¿Por qué es guai? Aunque tiene un aspecto infantil, es un fantástico juego de lucha.
Truco GW: Para enviar a tu oponente contra la pantalla, pulsa Arriba, Arriba y Arriba+B para conseguir un triple salto.



PARA N64 DISPONIBLES EN EL MERCADO

games WORLD



GAMEBOY COLOR

Nunca en un bolsillo había cabido tanto juego, así que mejor será que vayas abriendo un sitio en el bolso de tu hermana. Aquí tienes un directorio con los juegos de Game Boy.

A

A BUG'S LIFE — 67%
Un clásico plataformas con los personajes de Bichos como protagonistas.
THQ | 1 jugador
5.990 | sin enlace



ALL STAR TENNIS 2000 — 79%
Actualización del juego con pocas novedades, pero la diversión de siempre.
Ubi Soft | 1 jugador
5.995 | con enlace



ANTZ — 78%
Alegre, clásico y divertido plataformas que no aporta nada nuevo al género.
Infogrames | 1 jugador
5.990 | sin enlace



ASTERIX — 80%
Una genial aventura con muchos mamporros y minijuegos muy entretenidos.
Infogrames | 1-2 jugadores
5.990 | con enlace



AZURE DREAMS — 81%
Un nuevo RPG al estilo de *Pokémon* que aporta frescura al género.
KONAMI | 1-2 jugadores
5.990 | con enlace

B



BELLA Y BESTIA — 83%
Estupendo juego de mesa que ofrece horas de diversión.
Nintendo | 1 jugador
5.990 | sin enlace



BUGS & LOLA: OPERATION — 73%
¿Qué hay de nuevo viejo? Poquita cosa, pero sí entretenimiento asegurado
Infogrames | 1 jugador
4.990 | sin enlace



BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 4 — 70%
El regreso de Bugs es un juego sencillo, pero muy entretenido.
Proein | 1 jugador
5.990 | sin enlace



BUST-A-MOVE 4 — 81%
Game Boy se adapta perfectamente a este divertidísimo juego. Sea bienvenido.
Acclaim | 1 jugador
5.990 | sin enlace

C

CONKER'S POCKET TALES — 85%
Fantástico RPG de los creadores de *Donkey Kong 64*. Imprescindible.
Nintendo-Rare | 1 jugador
5.990 | sin enlace

D



DRAGON WARRIOR MONSTERS — 89%
Un fantástico RPG competidor directo de Pokémon.
Proein | 1 -2 jugadores
5.990 | con enlace

DRIVER — 92%
Uno de los juegos más divertidos, adultos y atractivos disponibles para GBC.
GT/Infogrames | 1 jugadores
6.490 | sin enlace

E

EARTHWORM JIM MENACE — 76%
Un loco videojuego cargado de humor que puede hacerte perder los nervios más de una vez.
Virgin | 1 jugador
5.990 | sin enlace

G



GAME & WATCH GALLERY 3 — 88%
Más clásicos de Nintendo reconvertidos en su máximo esplendor y a color.
Nintendo | 1-2 jugadores
5.990 | con enlace



GEX: ENTER THE GECKO — 85%
Sorprendente plataformas de la mano del lagarto más holgazán de todos.
Proein | 1 jugador
6.490 | sin enlace



GRAND THEFT AUTO — 72%
Estupenda conversión de un juego salvaje y fuera de la ley.
Proein | 1 jugador
5.990 | sin enlace

H



HALLOWEEN RACER — 83%
Carreras de fantasmas que destacan por sus gráficos y sus cuidados paisajes.
Virgin | 1 jugador
5.990 | sin enlace

I



INTERNATIONAL KARATE — 85%
Un genial juego de lucha que no recurre a la espectacularidad.
Virgin | 1 jugador
5.990 | sin enlace



INTERNATIONAL TRACK & FIELD — 81%
Estupendo juego de deportes que incluye un modo RPG.
Konami | 1-2 jugadores
5.990 | con enlace

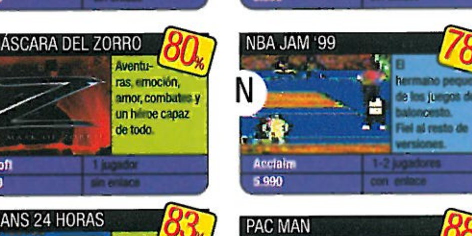


ISS '99 — 78%
Un buen juego de fútbol superior a la media. No alcanza la calidad de N64
Konami | 1 jugador
5.890 | sin enlace

K

KLAX — 83%
Un absorbedor juego al estilo de Tetris, pero bastante más difícil.
Midway | 1 jugador
4.990 | sin enlace

L



LA MÁSCARA DEL ZORRO — 80%
Aventuras, emoción, amor, combates y un héroe capaz de todo.
UbiSoft | 1 jugador
5.990 | sin enlace

LE MANS 24 HORAS — 83%
Uno de los pocos juegos de carreras que exprime a tope la GBC.
Infogrames | 1 jugador
5.990 | sin enlace



LOGICAL — 70%
Complicado juego de puzzles que, aunque parece atractivo, no tiene gancho
Proein | 1 jugador
5.990 | sin enlace



LUCKY LUKE — 77%
Aburrido para los expertos, completo para los que disfrutan de lo simple.
Infogrames | 1 jugador
5.490 | sin enlace

M



MARIO GOLF — 90%
Fantástico juego de golf con ingredientes de un RPG.
Nintendo | 1-2 jugadores
5.990 | con enlace



MARTIAN ALERT — 92%
Una aventura maravillosa y sorprendente para compartir.
Infograms | 1-2 jugadores
5.990 | con enlace

METAL GEAR GB — 92%
Uno de los mejores y más grandes juegos para GB. Imprescindible.
Konami | 1-2 jugadores
5.990 | con enlace



MICKEY'S RACING — 91%
Un maravilloso juego de carreras de la mano de Rare.
Nintendo/Rare | 1 jugador
5.990 | sin enlace

MISSION: IMPOSSIBLE — 86%
Suculento cartucho con la mejor acción y las escenas más trepidantes de la película.
Infogrames | 1 jugador
5.490 | sin enlace

MOON PATROL/SPY HUNTER — 75%
Dos juegazos de los clásicos en un solo cartucho. Arcade retro por parejas.
Midway | 1 jugador
4.990 | con enlace

MR. NUTZ — 85%
Ofrece el entretenimiento deseado en los juegos de este tipo.
Infogrames | 1 jugador
5.990 | sin enlace

N



NBA JAM '99 — 78%
El hermano pequeño de los juegos de baloncesto. Fiel al resto de versiones.
Acclaim | 1-2 jugadores
5.990 | con enlace

P

PAC MAN — 88%
Un clásico que vuelve a sorprendernos.
Acclaim | 1-2 jugador
5.990 | sin enlace



PAPYRUS — 80%
Los gráficos de este plataformas hacen de él una buena propuesta.
Ubi Soft | 1 jugador
5.995 | sin enlace

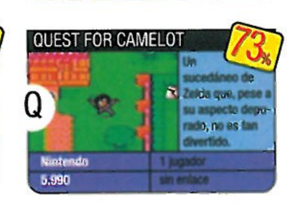


PATO LUCAS: NEGOCIOS PATOSOS — 80%
Las animaciones de los personajes son excelentes en este plataformas.
Infogrames | 1 jugador
5.995 | sin enlace

POCKET BOMBERMAN — 76%
Tiene los ingredientes de un buen *Bomberman*, pero le falta el modo multijugador.
Nintendo | 1 jugador
4.990 | sin enlace

POKÉMON AMARILLO — 95%
Una mejora sustancial de *Rojo* y *Azul* en compañía de Pikachu.
Nintendo | 1-2 jugadores
5.990 | con enlace

Q



QUEST FOR CAMELOT — 73%
Un sucedáneo de Zelda que, pese a su aspecto depurado, no es tan divertido.
Nintendo | 1 jugador
5.990 | sin enlace

R



RAYMAN — 87%
Estupendo plataformas con mucho color y un héroe sin par.
Ubi Soft | 1 jugador
5.990 | sin enlace



READY 2 RUMBLE — 63%
Interesante conversión del juego de boxeo para N64.
Infogrames | 1 jugador
5.990 | sin enlace



ROLAND GARROS — 80%
Interesante juego de tenis con gráficos infantiles pero jugabilidad muy seria.
Virgin | 1 jugador
5.990 | sin enlace

RONALDO V-FOOTBALL — 89%
Llena un vacío en lo que a juegos de fútbol de calidad se refiere. Tiene mucho estilo.
Infogrames | 1 jugador
5.990 | sin enlace



R-TYPE DX — 91%
R Type, *R Type II* y *R Type DX* en un solo cartucho. Todo calidad.
Nintendo | 1 jugador
5.990 | sin enlace

S

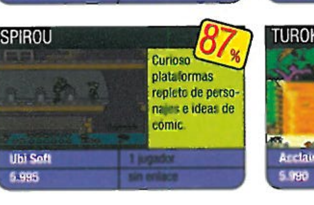
SILVESTRE Y PIOLÍN — 74%
Demasiado simple, aunque conserva una buena mezcla de estilos.
Infogrames | 1 jugador
4.990 | sin enlace



SOCCER MANAGER — 83%
Un estupendo simulador para convertirte en entrenador de fútbol.
Acclaim | 1 jugador
5.990 | sin enlace



SPACE STATION SILICON VALLEY — 86%
Fantástico juego de puzzles que te pasea por un espacio bizarro y alocado.
Take 2 | 1 jugador
5.990 | sin enlace



SPIROU — 87%
Curioso plataformas repleto de personajes e ideas de cómic.
Ubi Soft | 1 jugador
5.995 | sin enlace



SPY VS SPY — 80%
Acción a base de trampas y un modo multijugador completísimo.
Spaco | 1-2 jugadores
5.490 | sin enlace



STAR WARS: RACER — 89%
Magnífica conversión del juego de N64. Veloz y con rumble pak incorporado.
Nintendo | 1-2 jugadores
5.990 | con enlace



STREET FIGHTER ALPHA — 86%
Por fin la GBC cuenta con el *beat' em up* que se merecía. Una pasada.
Virgin | 1 jugador
5.990 | sin enlace

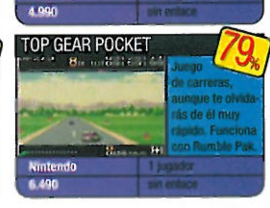
SUPER MARIO BROS DX — 91%
El padre entre los padres de todos los plataformas para GBC. Imprescindible.
Nintendo | 1-2 jugador
5.990 | con enlace



SUPREME SNOWBOARDING — 79%
El juego destaca por su entretenimiento más que por su velocidad y emoción.
Infogrames | 1 jugador
5.990 | sin enlace

SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING — 85%
El juego más rápido y tenso que ha pasado por la GBC, pero bastante difícil.
Ubi Soft | 1-2 jugadores
5.995 | sin enlace

T



TARZAN — 84%
Los gráficos de este plataformas hacen honor a los creadores de la película.
Disney | 1-2 jugadores
5.490 | sin enlace

TETRIS DX — 90%
Hay muchos como él, pero ésta es la mejor versión. El clásico en estado puro.
Nintendo | 1-2 jugadores
4.990 | sin enlace

TOP GEAR POCKET — 79%
Juego de carreras, aunque te olvidarás de él muy rápido. Funciona con Rumble Pak.
Nintendo | 1 jugador
6.490 | sin enlace

TOMB RAIDER — 90%
Gráficos excelentes y una historia súper absorbente. De lo mejor para GB.
Proein | 1 jugador
6.990 | sin enlace



TUROK: RAGE WARS — 89%
Una nueva aventura de Turok con movimientos en 3D.
Acclaim | 1 jugador
5.990 | sin enlace

V



V-RALLY — 70%
No te mantendra pegado al volante, aunque tampoco te hará saltar del coche.
Infogrames | 1-2 jugadores
5.490 | sin enlace

W

WACKY RACES — 84%
El título de carreras más rápido y competentes de los disponibles para tu GB
Infogrames | 1 jugador
5.990 | sin enlace

WARIO LAND 3 — 93%
Wario se reinventa a sí mismo y vuelve a sorprendernos.
Nintendo | 1 jugador
5.990 | sin enlace



WORMS: ARMAGEDDON — 75%
Alucinante versión del juego de PC, sin todos los detalles.
Infogrames | 1-2 jugadores
5.990 | sin enlace

Z



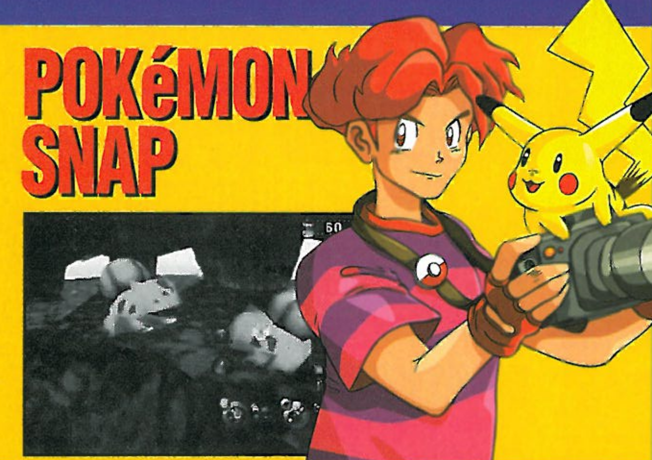
ZELDA: LINK'S AWAKENING DX — 94%
Una especie de cruce entre un RPG, puzzles y mucha acción.
Nintendo | 1 jugador
5.990 | sin enlace



NO TE PIERDAS NUESTRA SECCIÓN DE TRUCOS

LA ACTUALIDAD NINTENDO RECIÉN SALIDA DEL HORNO:





NO SÉ QUE LE VEN A ÀLEX CORRETJA QUE NO TENGA YO...

MARIO PARTY 2





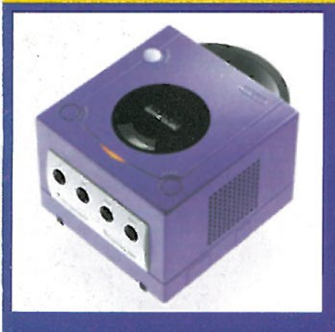




ANALIZADO



¡Conquista el grand slam de la mano de Nintendo!



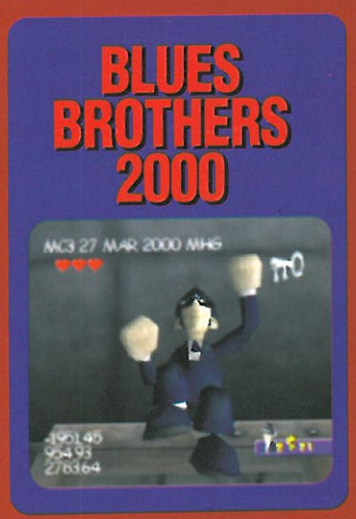
¡BRILLANTE PORVENIR!

¡No te pierdas nuestro fenomenal reportaje con todo sobre las consolas de nueva generación de Nintendo!

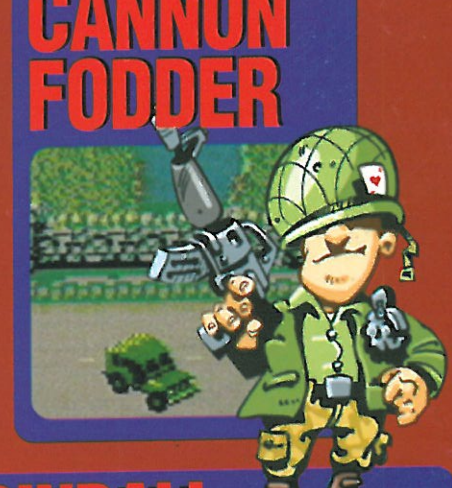
- ¡TODAS LAS NOVEDADES DEL MUNDO NINTENDO!
- ¡LOS SECRETOS MÁS ASOMBROSOS, RECIÉN SALIDOS DE NUESTRO SÓTANO DE INTERROGATORIOS!
- ¡REPORTAJES ESCRITOS POR LOS MEJORES REPORTEROS DEL MUNDO (O CASI)!

¡CON CONSEJOS PARA PERFECT DARK Y AZURE DREAMS!

BLUES BROTHERS 2000



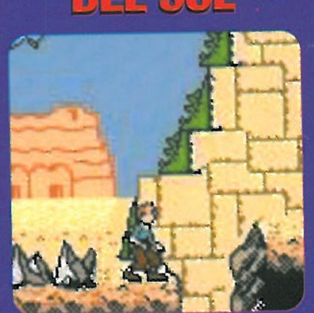
CANNON FODDER



POKéMON PINBALL



TINTIN: PRISIONEROS DEL SOL

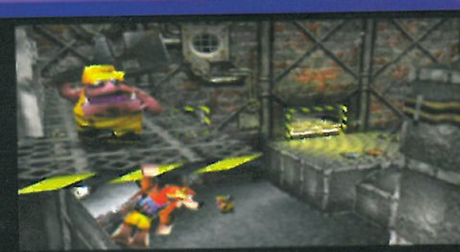


TUROK 3

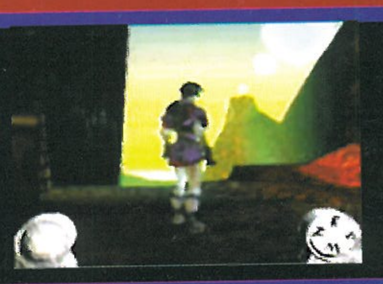


Y ADEMÁS, PREVIEWS DE:

Banjo-Tooie
Zelda: Majora's Mask
Donkey Kong Country



F1 Racing Championship
Rush 2049
Aidyn Chronicles





games



15/9